

KINGS QUEST® 1

TECHNICAL REFERENCE MANUAL

ENGLISH • FRANÇAISE • DEUTSCH • ITALIANO

PLEASE NOTE: All component paper parts that are required to play this game are incorporated within this product.

Kings Quest

Reference Guide

<i>English</i>	3
<i>Français</i>	16
<i>Deutsch</i>	30
<i>Italiano</i>	46

Scanned

by

Thalion

KINGS QUEST

A long, long time ago, when unicorns still roamed the forests and the merfolk still dwelt in the shallow waters frequented by men, there ruled in the kingdom of Davenport King Edward and his lovely Queen. The people of Davenport were prosperous and happy, and everywhere peace reigned. But the King and Queen were sad because they were childless. They had no son to inherit the throne, nor a daughter to gladden their hearts.

One bright, sunny day King Edward the Benevolent (for so he was called) and his Queen were walking in the castle garden when suddenly before them appeared a powerful sorcerer. "I know your problem and I can cast a spell that will bring you a child," he said.

"Oh, great sorcerer, if you can help us, we will be everlastingly grateful," said the Queen.

"We will bestow upon you many honours, and great riches," said the King.

"I have no use for honours or riches. My payment will not be so great. All I ask in return is the mahogany-framed Mirror that hangs in your private chamber."

The sorcerer's words gave them pause, for that Mirror was priceless. It had the power to read the future, and helped to keep Davenport prosperous. The royal couple used it to foretell the weather for planting and harvest, as had the kings and queens before them. It had been hundreds of years since a crop had been planted before the last frost, or had been ruined by autumn rain. What the sorcerer desired was indeed valuable. The King and Queen retired to their chamber to consult the magic Mirror.

King Edward and his wife gazed into the Mirror's depths and saw a young princely figure with a gold crown upon his head. Imagining the youth to be the son they yearned for, the royal couple gladly bestowed the Mirror upon the sorcerer. He took it to his dwelling, where he set one of his beasts to guard over it.

The months passed and the Queen did not conceive a child. For the first time in four hundred years, Davenport lost the harvest to an early autumn rainstorm. The King and Queen wept, and everyone tightened their belts. Instead of having excess produce to sell to neighbouring kingdoms, the people of Davenport had to supplement their stores with food bought elsewhere.

With famine came the dreaded Plague, and the Queen was stricken. For three days she lay in the grip of a great fever, with Edward maintaining a constant vigil by her side.

On the fourth day of the Queen's illness, a diminutive figure pushed his way between the legs of the castle guards. "I have a cure for the Queen," he claimed. Quickly the courtiers ushered him into the Queen's chamber, where the King despaired.

"I have travelled a great distance to bring relief to your dear wife. This powerful root known only to dwarves will cure any plague."

The dwarf leaned over the Queen and touched the root to her lips. Her eyes fluttered open and she smiled at Edward.

The Queen's attendants looked at each other in wonderment. "Only a touch revived her," they whispered. "Imagine how fast she will recover when given the whole root!"

"Ask any reward for this miraculous gift, oh small one," exclaimed King Edward.

"I ask in repayment the Shield left you by your father when he died," said the dwarf softly.

The King paled at the thought. The Shield, made of titanium and set with emeralds, was traditionally carried in battle by the ruler of Daventry. Legend held that he who bore the Shield was invincible, and his army always victorious. Thus there had been no successful attack on the kingdom of Daventry for over five hundred years.

"Ask again, little man. I will give you your weight in gold, but please do not ask for the Shield," said the King.

"You do not appear to value your wife's life, your highness," said the dwarf. "I will take no other reward than that which I have requested." Haughtily he turned to go.

"Come back," Edward called. "I'll give you the Shield." The Dwarf took the Shield and secreted it away in a hole in the ground, in the way of Dwarves.

The Queen partook of the root, but to no avail. She worsened and died. Daventry's church bells tolled in mourning, and the King vowed vengeance against the false dwarf. Years passed, and the news of the loss of the Shield spread. Armies attacked the weakened Daventry, and the King went out to lead his armies without the Shield. Never before did they have need of the Mirror to foretell enemy moves. Now, that too was gone.

Many years passed, and the King was very lonely. One day, while out riding with his courtiers, Edward came upon a pack of wolves tearing at the lower limbs of a big tree. When the group approached, the wolves scattered to reveal a beautiful young woman perched in the tree.

She descended regally. "I thank you for the rescue, kind sirs. I am the Princess Dahlia, of Cumberland. I was travelling through this land when that pack of wolves fell upon my group. My bodyguard fled in terror from their fangs, leaving me quite alone. I owe you my life, and my heartfelt gratitude."

The King was charmed with the Princess Dahlia, and brought her back to his castle to visit. He felt new life coursing through his veins, and knew it was because he had met someone who might fill the loneliness left by his late Queen.

In due time Edward asked Dahlia to marry him, and she accepted. The people of Daventry were wildly excited at the prospect of a new Queen (and hopeful again of an heir), and made preparations for a glorious wedding celebration.

On the night before the wedding, when the air was thick with toasts and merriment, Princess Dahlia bid Edward good night. He never noticed her hand stealing up to his belt and extracting the ring of keys hanging there. Much later, the Royal treasurer approached the King with alarming news.

He had discovered the treasury door standing open, with the King's own key in the lock. The Princess Dahlia had been inside, holding a small Chest of gold.

The treasurer stood frozen to the spot. The Princess' bright laughter changed to a witch's cackle as her form grew old and withered. She grasped the Chest and mounted her broom to fly out the open window. The treasurer watched in dismay as she swooped up through the clouds and disappeared.

When the King heard the news, he wept in despair. That Chest was magic, and the last great treasure remaining in Daventry. No matter how much was taken from it, the Chest always remained brimful of golden coins. Without the Chest he could buy no more food, pay no more soldiers.

Many more years passed, and Daventry grew poor and weak. King Edward was old and feeble, and saw that his end was near. Fearing that the country would fall into even greater disorder when he died, he sent for his favourite knight, Sir Graham.

"You are the bravest and truest knight in my kingdom, Sir Graham. Long ago I envisioned your form in my magic Mirror, and thought I was seeing my son and heir. The years have proven me at least half wrong. But the prophecy may yet be fulfilled.

"To prove yourself worthy of my crown, I command you to journey out into the world and retrieve the three great treasures taken from Daventry by treachery and stealth. Succeed in this great quest, and you shall become King upon my death. Fail, and our beautiful Daventry will grow ever weaker until it is invaded and conquered by unfriendly nations. This I promise by all that is honourable and right.

"May you return victorious, Sir Graham!"

~ ~ ~

Become Sir Graham and travel through lands of myth and magic to recover the great treasures. You must retrieve them all, for only the combined magic of the three will restore Daventry to its former glory.

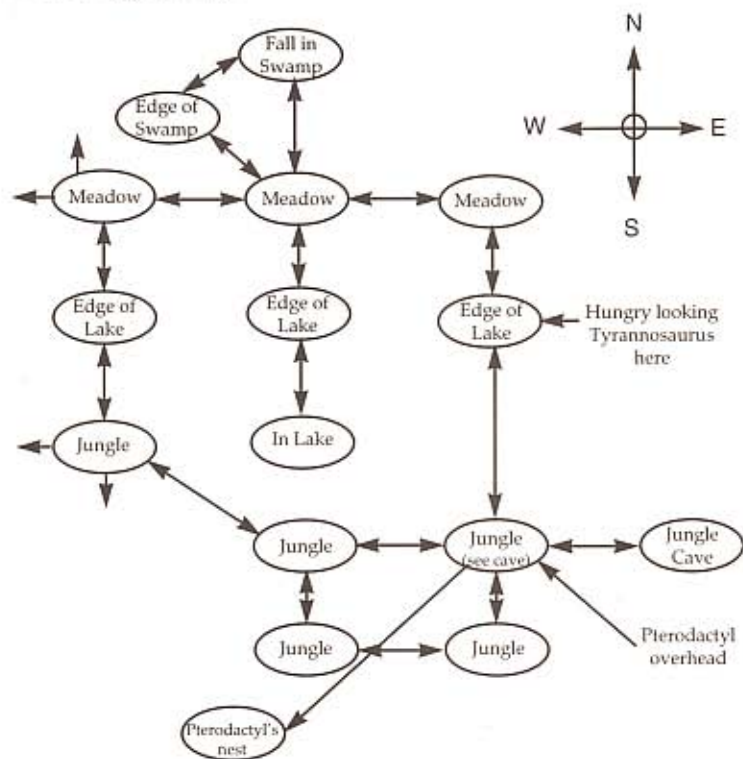
Look to the fables and fairy stories of yore for clues. Leave no stone unturned, no avenue unexplored, and you will triumph in your Quest. Along the way, collect as many treasures as you can. The kingdom of Daventry will need everything you can bring back. And you will profit from the experience.

It may be possible to accomplish each task in more than one way. The more imaginative your solutions, the better fitted you will be to rule Daventry.

Map your Progress

You will not be able to fulfil the prophecy, Sir Graham, without charting your progress. Create a map showing objects and landmarks you see along the way. You'll want to note dangerous areas, in particular.

Here's a typical map:



Above all, try every direction and map all of the different possibilities. If you overlook an area, you might miss an important clue or necessary tool.

The road you must travel is long and perilous; it is beset by many dangerous beings. You must have the wisdom to know when to stand and fight and when to flee from superior strength. But take heart — you may receive help in unexpected places.

Go now, Sir Graham. And in the words of King Edward, "May you return victorious!"

~ ~ ~

Introduction

Sierra's 3-D animation adventures represent a totally new approach to computer gaming — a third generation in computer adventure. They feature detailed three dimensional background screens with life-like animated characters. The improved parser lets you talk to the computer in whole sentences.

Sierra's new series of adventures are interactive, changing as you explore and solve the puzzle. New facets are revealed as you delve into the game. In fact, because of random events, you can play the game many times over and never play the same game twice.

For PC

NOTE: If the game shows up on a colour system in Black and White

Inside your computer you have a graphics card installed known as the Colour Graphics Adaptor. With an RGB monitor, you will be unable to produce 16 colour graphics. (A composite colour monitor will produce 16 colour graphics with a CGA card.) The most your CGA/RGB configuration can produce is 4 colour graphics. To toggle graphics modes enter CTRL-R at any point during play. An alternate graphics card, the Enhanced Graphics Adaptor, is now available from many sources. This will upgrade your computer to 16 colour capability. This EGA card is definitely recommended for Sierra games and you will find it also has advantages with other software.

Getting Started

Note: Before starting to play you should format one or more saved game disks and make back-up copies of your original disks.

Loading Instructions

For PC

From floppy disk

1. Load MS-DOS. It is recommended that you enter the current date and time.
2. At the prompt, insert your back-up program disk 1, label side up, into the drive. Close the door to the drive.
3. Type **SIERRA** and press **Enter**.
4. You will be prompted to briefly swap the back-up disk with your original program master so that authenticity may be verified.
5. To bypass the opening sequence, press any key.
6. If the picture isn't centred on your screen, hold down the CTRL and ALT keys and press the left or right arrow keys (or number pad) to centre the graphic display.

Hard Disk Installation and loading

1. Turn on the computer and allow DOS to boot.
2. Insert the original program disk 1 in a floppy drive. Change the DOS prompt to the letter of the floppy drive containing the original program disk 1 by typing the letter of the drive followed by ":" and **Enter**.

3. From the floppy drive containing your original program disk 1, enter the command **INSTALLH C:** where your hard disk is designated as drive C; use it instead.
4. Follow the screen prompts to begin the hard disk installation. You will be prompted to insert subsequent game disks, one at a time, to complete the transfer.
5. You will receive booting instructions on screen after the installation. Please note those instructions for later use.

Special note for PCjr users with extended memory

IBMPCjrs with memory expansion beyond 128K require special instructions to run a Sierra 3-D animated adventure. We have included these utilities as part of our normal start-up program. If you boot your machine with a "special" version of DOS (one provided by the manufacturer of the memory expansion), you may experience problems. If this is the case, please try booting your machine with the standard **unmodified** DOS disk that came with your system, and attempt to run our program again.

For Atari ST

1. Power up the system with a disk that contains the control panel file (control:acc) in the drive. The TOS desktop will appear on screen.
2. Use the **control panel** option from the **Desk** menu to set date and time information.
3. While at the TOS desktop it is recommended that you change the **View** option to "view as text". This will enable you to copy files more conveniently when making back-ups of your original disks.
4. Insert the original program disk (disk 1) into the drive and open the disk.
5. Open the file **SIERRA.PRG** to begin the game. You will be prompted to insert your back-up copy of disk one. If you have created back-up copies it is recommended that you use them for the remainder of the game.
6. To bypass the opening sequence, press any key.

For Amiga

1. Power up the system, using KickStart 1.2 or greater, and/or Workbench 1.2 or greater.
2. Use the preference tool from the Workbench disk to set date and time information.
3. Insert the original program disk or a back-up copy you have made into the drive and double click the left mouse button on the disk's icon to open the disk.
4. Double click the left mouse button on the **SIERRA** icon.
5. To bypass the opening sequence, press any key.

For games with more than one disk

IMPORTANT: If your Amiga version of this game comes on more than one disk, please use the following instructions in addition to those on your reference card.

After making a copy of the program master disks, follow these instructions to run the game from the disk copies.

1. Insert the copy of Disk 1 into the drive.
2. Highlight the disk icon by clicking on it with the left mouse button.
3. Bring up the menu bar by clicking in the upper left corner of the screen with the right mouse button.

4. Select **RENAME** from the **Workbench** menu using the right mouse button.
5. When the window with the disk name appears use the **DELETE** key to remove the words: "COPY OF" from the disk name. Press **Return**.
6. Repeat steps 1 - 5 for *all* remaining game disks.

NOTE: If the words "COPY OF" are not removed from the disk name of *all* the disk copies, the system will continue to ask for the original disk and will not run the game.

Formatting a Disk

For PC

1. Load MS-DOS.
2. At the prompt, with the DOS disk in drive a:, type **FORMAT B:** (even if you have one drive) and press **Enter** (some systems may respond only to the command "format"). When prompted, insert the disk you want to format into the drive indicated and press **Enter**. Note: formatting will destroy any data that may be on the disk.

For Atari ST

(to be used as a saved game disk or to back-up you original disks)

1. Insert a blank disk into drive A.
2. Place the cursor (arrow) on the **Floppy Disk A** icon and click the left mouse button.
3. Place the arrow on the **File** menu.
4. Place the arrow on **Format** and click the left mouse button.
5. Follow the prompts to the Format window, where you will name your formatted disk. For instance, if you intend to use the disk for saved games, type **SAVEGAME** at the disk label prompt. Use a name that will help you remember what is on the disk.
6. Place the arrow on the **Format** box and click the left mouse button.
7. When you have finished formatting, click the left mouse button on the **Exit** box.

For Amiga

(to be used as a saved game disk)

1. From the Workbench, insert a blank disk into any drive.
2. Place the mouse cursor on the menu bar at the top of the screen. Hold down the right mouse button and pull down the **Disk** menu.
3. Place the cursor on **Initialise** and release the right mouse button. The blank disk is now being formatted. When formatting is complete, you will be returned to Workbench.
4. Place the mouse cursor on the **Empty** icon and click the left mouse button. Place the mouse cursor on the **Workbench** menu, hold down the right mouse button, and select **Rename**. Follow the prompts to rename the "saved game" disk. If you don't rename the "saved game" disk, its default name will be "Empty".
5. When a formatted disk is used for saving games, the 3-D animated adventure automatically creates a saved game directory for saving 12 games. Creating additional directories on the disk (for saved games), will allow you to save more games on the formatted disk (12 per directory). Consult your system's DOS manual for creating directories on a formatted disk.

Backing up your Program Masters

For PC

1. Format a disk using MS-DOS (described above).
2. At the prompt, type **COPY A:*. * B:** and press **Enter**.
3. If you have one drive, insert the source disk first, then enter the copy command. If you have two drives, insert the source disk in drive a and the formatted disk in drive b, then enter the copy command.
4. Repeat procedure to copy all program masters.
5. If you are using a 5.25" drive and a 3.5" drive, you may copy the contents of two 5.25" disks onto one 3.5" disk.

For Atari ST

Format a disk (described above). Then, from the TOS desktop, follow the procedure below to copy all files from the original master disk to the formatted disk. Do not use the regular disk copy procedure.

One Drive Systems:

1. Insert the original disk in the drive.
2. Place mouse cursor (arrow) on **Floppy Disk A**.
3. Double click the left mouse button to display the files.
4. Place the mouse cursor at the top left corner of the list of files.
5. Hold down the left mouse button and drag the cursor to the right bottom corner of the list of files.
6. Release the left mouse button. All of the files should now be highlighted.
7. Move the mouse arrow to the middle of the highlighted file area.
8. Hold down the left mouse button and drag the highlighted files to the **Floppy Disk B** icon.
9. When the **Floppy Disk B** icon is highlighted, release the left mouse button.
10. Follow the prompts for inserting disks.

Two Drive Systems:

1. Insert the original disk in drive A and your formatted disk in drive B.
 2. Place the mouse arrow on the **Floppy Disk B** icon and click the left mouse button.
 3. Highlight the **Options** menu and click the left mouse button on **Install Disk Drive**.
 4. Follow steps 2 through 9 listed above for one drive systems.
- Repeat the above procedure to copy all original program disks.

For Amiga

From the Workbench, follow the procedure below to copy the original master disk to a back-up disk.

One Drive Systems:

1. Insert the original disk in the drive.
2. Place the mouse cursor (arrow) on the master program icon.
3. Highlight the icon by clicking the left mouse button.
4. Place the mouse cursor on the menu bar. Hold down the right mouse button and pull down the **Workbench** menu.
5. Place the mouse cursor on **Duplicate** and release the right mouse button.
6. Follow the disk swap prompts to copy the program disk.
7. Do not rename your back-up copy.

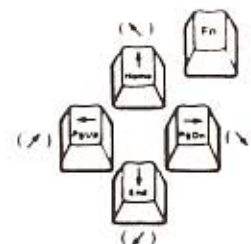
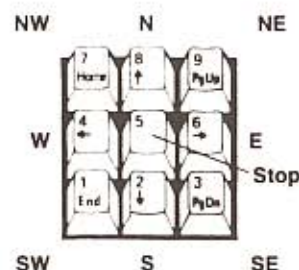
Two Drive Systems:

1. Insert the original and back-up disk in the drives.
2. Place the mouse cursor on the original program disk icon and hold down the left mouse button.
3. Drag the mouse cursor to the icon of the drive you're copying to and release the button.
4. Follow the prompts to complete the copy procedure.
5. Do not rename your back-up copy.

Commands for your Hero

For PC

A joystick or the number pad/arrow keys on your keyboard moves the main character north, south, east, west or diagonally. PCjr adventurers may move diagonally by holding down the FN key and pressing the appropriate arrow key (see below). Tandy users must depress their NUM LOCK key to use the number pad. To halt your character's steps with the keypad, press the last direction key again or the number 5.



For Atari ST

A joystick, mouse, or keyboard moves the main character north, south, east, west, or diagonally. To halt your character's steps with the keyboard, press the last direction key again, or the 5 on the number pad. If you are using a mouse, start movement by clicking the left mouse button and halt movement by double clicking the left mouse button.

When controlling the character using the keyboard, the mouse cursor will disappear from the screen. To recall the mouse cursor, press the left mouse button.

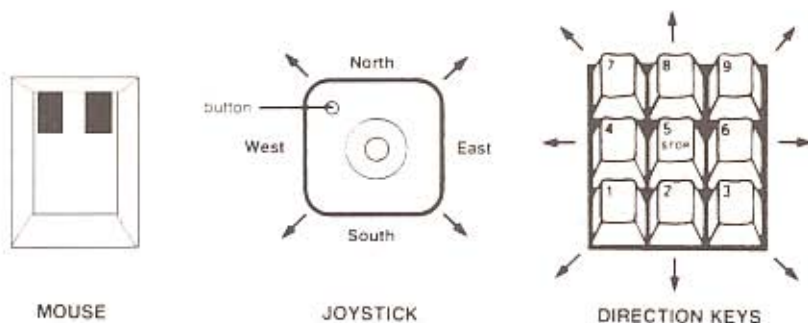
For PC and Atari ST

During the game you may change control modes by stopping the main character then resuming either joystick, mouse or keyboard control. (If you've never used the joystick before in the game, press **Control-J** to activate it.)

For Amiga

A joystick, mouse or keyboard moves the main character north, south, east, west or diagonally. To halt your character's steps with the keyboard, press the last direction key again, or the 5 on the number pad. If you are using a mouse, start movement by single clicking the left mouse button. The character will move to the point where the left mouse button was last clicked and stop there, unless there is an obstruction in his path.

During the game you can use any form of control at any time. Just click the mouse, press a direction key or move the joystick. If the joystick was not plugged in before loading the game, press **Ctrl-J** and insert the joystick into joystick port #2. The joystick will now be active.



For all machines

Talk to your computer in commands of one or two words, or even simple sentences. Unless otherwise instructed, follow all commands with the **Enter** key.

You may meet others who have messages for you.

Command them to speak. Type: **TALK TO THE GNOME**

You may later need objects you see along the way. Type: **GET THE KEY**

Pay attention to details. To see an object closely, Type: **LOOK AT THE SHIP**

Use the objects you find along the way. Type: **GIVE THE BASKET TO THE GIRL**

To fully savour a scene you enjoy watching or negotiate a narrow path, you can slow down the animation. Speed up the animation to make the main character walk faster. To change the speed, type **SLOW** or **FAST** and press **Enter**. To return to the original speed, type **NORMAL** and press **Enter**.

Function and control keys shortcut these common commands:

F1	Help: shows list of control keys (including some specific to your game which may not be mentioned here)
F2	Toggle sound on/off
F3	Echo (repeat) previous command
F5	Save game
F7	Restore game
F9	Restart game
CTRL-C	Cancel typed input
CTRL-J	Reset joystick
CTRL-R	Toggle RGB/composite graphics mode (most MS DOS machines)
ALT-Z	Quit game
TAB	Inventory

(PCOnly)

CTRL-ALT	
right or left arrow	Shift display (right or left)

(Atari ST & Amiga only)

ESC	Pause/resume game
-----	-------------------

Pop up Menus (PC Only)

Press **ESC** and a menu bar will appear at the top of your screen. Use the left or right arrow keys to choose a menu. Use the up or down arrow keys to highlight a menu item. Press **Enter** to select a highlighted item or press **ESC** to go back to the game.

ESC	Pop up menus
Arrow keys	Highlights menus/menu items
Enter	Chooses highlighted item

Saving and Restoring the Game

To allow for errors in judgement, and also for some pretty creative exploration, we make it possible for you to save and restore the game. Before you try something that looks dangerous, or just because you've been playing a while and you don't want to lose what progress you've made through some chance encounter, save your game.

At any time during the game, press **F5** to save your current game location. For PC and Atari ST you may also type **SAVE GAME** and press **Enter/Return**.

Follow the directions below to complete saving your game.

Single Disk Drive Users

For PC

When you receive the prompt asking which directory to save your game location, press **Enter** and follow the prompts. You will be asked to substitute your game disk for a formatted disk on which your game location may be saved. Make sure you **FORMAT** a blank disk before you begin to play.

For Atari ST

When you receive the prompt asking on which directory to save your game location, press **Return** and follow the prompts. You will be asked to substitute your game disk for a formatted disk on which your game location may be saved. Make sure you **FORMAT** a blank disk before you begin to play.

For Amiga

You have a choice of saving your game on your game disk (original or back-up), or to a formatted "saved game" disk. When you receive the prompt asking on which directory to save your game, press **Return** and follow the prompts if you're saving on your game disk. If you use a "saved game" disk, remove the game disk from the drive, insert the "saved game" disk, and type the name of the save game disk followed by ":" and the name of the directory and press **Return**. Follow the prompts, using the up/down arrow keys to select a saved game space. Re-insert the game disk to resume playing.

Two Disk Drive Users

For PC

When you receive the prompt asking which directory to save your game location, backspace through the suggested \ and enter b: instead. This will cause your game location to be saved onto the disk in drive b. Make sure you **FORMAT** a blank disk and put it into drive b before you begin. You may save to any valid drive on your system. If you want to save more than 12 games, create additional saved game directories on your saved game disk (or just start another saved game disk). Consult your DOS manual to make multiple directories on your saved game disk.

For PC Only

Hard Disk Users

You need only to press **Enter** when prompted about the directory in which to save your game position. If you want to save more than 12 games, create additional saved game directories. Consult your DOS manual to make new directories on your hard disk.

For Atari ST

When you receive the prompt asking which directory to save your game location, backspace through the suggested \ and enter instead b:. This will cause your game location to be saved onto the disk in drive B. Make sure you **FORMAT** a blank disk and put it into drive B before you begin.

For Amiga

When you receive the prompt asking on which directory to save your game, backspace through the suggested default name and type the name of your "saved game" disk with it in one of the drives, and press **Return**. This will allow your game to be saved onto your second disk drive. If you are using more than one directory for saved games, when prompted, type the name of the directory where you want the game to be saved. Follow the prompts using the up/down arrow keys to select a saved game space, to complete saving the game.

In General

For PC

Although your game position is stored on disk as a normal DOS file, we do not require you to follow MS DOS file naming conventions in identifying your saved game position.

For Atari ST

Although your game position is stored on disk as a normal TOS file, we do not require you to follow TOS file naming conventions in identifying your saved game position.

For Amiga

Although your game position is stored on disk as a normal Amiga DOS file, we do not require you to follow Amiga DOS file naming conventions in identifying your saved game position.

All Machines

If the character is standing before a tree when you save a game, call your saved game "STANDING BEFORE A TREE" or whatever has meaning to you. You may save up to 12 different games per saved game directory.

If you run out of saved game spaces in your saved game directory, (and you don't want to create more saved game directories), you may reuse one of the 12 spaces. To change the name of a saved game, just enter **Control-C** to clear the line and type the new name.

Restoring a Game

For PC and Atari ST

Type **RESTORE GAME** and press **Enter/Return**. (You can also press F7.)

You will be asked where you saved the game. To accept the default directory, press **Enter**. Otherwise, clear the line with **Control-C**, type the drive or directory on which you saved the game (example: "b:"), and press **Enter/Return**. Now select the game you wish to restore by moving the pointer and pressing **Enter/Return**.

For Amiga

Press F7 to restore a previously saved game. You will be asked where you saved the game. To accept the default directory, press **Return**. Otherwise, clear the line, type the name of the saved game disk followed by ":" and the directory on which you saved the game, and press **Return**. Now choose the game you wish to restore by moving the pointer and selecting it by pressing **Return**.

King Quest

En des temps très reculés, lorsque les licornes peuplaient encore les forêts et que le peuple marin vivait en eaux profondes, le roi Edouard et sa reine bien aimée régnaient sur le royaume de Daventry. Leur peuple vivait dans la prospérité, la joie et la paix. Cependant le roi et la reine étaient tristes car ils ne pouvaient pas avoir d'enfant. Ils n'avaient ni fils pour hériter du trône, ni fille pour leur mettre du baume au cœur.

Par une belle après-midi, le roi Edouard Le Bon, comme on l'appelait, et sa reine se promenaient dans les jardins du château, lorsque soudain, un sorcier tout puissant apparut devant eux. "Je connais la cause de votre tristesse et je peux y remédier en jetant un sort vous permettant d'avoir un enfant," dit-il.

"Oh, grand sorcier, si tu peux nous aider, nous te serons à jamais reconnaissants," répondit la reine.

"Nous t'accorderons de nombreux honneurs et de multiples richesses," dit le roi.

"Je n'ai que faire des honneurs et des richesses. Je ne réclame pas une telle récompense. La seule chose que je demande en retour est le miroir en acajou qui se trouve dans votre chambre".

Ces mots les glacèrent. Le miroir était inestimable puisqu'il avait le pouvoir de prédire l'avenir et contribuait ainsi à la prospérité de Daventry. Le roi et la reine s'en servaient pour prédire le temps des semences et celui des récoltes, comme l'avaient toujours fait leurs ancêtres. Et il s'était écoulé des siècles sans que les récoltes ne soient ravagées par le gel ou par une pluie automnale. Aussi, ce que le sorcier réclamait était à prendre avec sérieux. Le roi et la reine se retirèrent dans leurs appartements afin de consulter le miroir magique.

Alors qu'ils fixaient les profondeurs du miroir, ils aperçurent une silhouette jeune et princière coiffée d'une couronne en or. Prenant ce jeune homme pour le fils dont ils avaient toujours rêvé, le couple royal offrit avec joie le miroir au sorcier. Il l'emporta dans son logis et délégua une de ses bêtes pour le garder précieusement.

Des mois s'écoulèrent sans que la reine puisse donner naissance à un enfant. Et pour la première fois en quatre siècles, Daventry perdit sa récolte à cause d'une tempête trop précoce. Le roi et la reine se mirent à pleurer et chacun dut se serrer la ceinture. Au lieu de vendre comme à l'habitude leurs excédents aux royaumes voisins, les sujets de Daventry durent réapprovisionner leurs boutiques en achetant de la nourriture ailleurs.

La famine fut suivie d'une terrible épidémie de peste dont la reine fut affectée. Pendant trois jours, elle resta alitée prise d'une terrible fièvre, un garde royal en permanence à son chevet.

Au quatrième jour, un nain se faufila entre les jambes des gardes du château "Je possède un remède pour la reine !" s'exclama-t-il. Il fut introduit en toute hâte dans la chambre de la reine, où le roi se mourrait de désespoir.

"J'ai parcouru un long chemin pour apporter ce remède à votre chère épouse. Cette

racine aux pouvoirs extraordinaires, uniquement connue des nains, peut guérir les pestes les plus graves."

Le nain se pencha sur la reine et approcha la racine de ses lèvres. Elle ouvrit les yeux et adressa un sourire à Edouard.

Les serviteurs du roi se lancèrent des regards d'émerveillement. "Un simple effleurement lui a redonné un peu de vie," murmurèrent-ils "alors imaginons la vitesse à laquelle elle va guérir après avoir pris la racine entière !"

"Petit homme, tu peux me demander tout ce que tu souhaites en échange," s'exclama le roi.

"Je veux en retour le bouclier que t'a laissé ton père le jour où il s'est éteint".

Le roi pâlit à l'idée de devoir s'en séparer. Le bouclier, en titane incrusté d'émeraudes, avait toujours protégé les rois de Daventry lors des batailles. Selon la légende, celui qui le portait était invincible et son armée toujours victorieuse. Et par conséquent, toutes les attaques ennemies contre le royaume de Daventry avaient lamentablement échoué et ce depuis plus de cinq siècles.

"Non, petit homme, demande-moi autre chose. Je suis prêt à te donner ton poids en or, mais je t'en prie pas le bouclier," dit le roi.

"Vous ne semblez pas porter un grand intérêt à la vie de votre épouse, votre majesté," répondit le nain. "Je n'accepterai aucune autre récompense. Puis, hautainement, il tourna les talons pour s'en aller.

"Reviens !" cria Edouard. "C'est d'accord, je te donne le bouclier." Le nain s'empara du bouclier et le cacha dans un trou du sol dans le passage des nains.

La reine prit une partie de la racine, mais en vain. Son état empira et elle mourut. Les cloches des églises de Daventry sonnaient son deuil, et le roi jura de se venger de l'imposteur. Des années s'écoulèrent et la nouvelle de la perte du bouclier se propagea. Les armées commencèrent à attaquer Daventry affaibli, et le roi dut mener son armée sans le bouclier. Auparavant, il avait également recours au miroir pour connaître l'avancement des troupes. Mais hélas, ce temps là était bien révolu.

Le temps passa et le roi souffrait d'être seul. Un jour, alors qu'il se promenait à cheval accompagné de ses courtisans, Edouard tomba sur une bande de loups au pied d'un grand arbre. Lorsque le groupe s'approcha, les loups se dispersèrent pour révéler une très belle jeune femme perchée sur l'arbre.

Elle descendit avec grâce. "Merci de m'avoir sauvé la vie, messires. Je suis la princesse Dahlia de Cumberland. Je traversais ce pays lorsque mon groupe et moi avons été attaqués par ces loups. Mon garde du corps s'est enfui en me laissant seule. Je vous dois la vie et vous en suis extrêmement reconnaissante."

Le roi fut séduit par la princesse Dahlia et la ramena au château. Il sentit une vie nouvelle couler dans ses veines et il savait que cela était dû à cette rencontre qui allait enfin briser sa solitude.

Puis Edouard demanda à Dahlia de l'épouser, proposition qu'elle accepta. Les gens de Daventry se réjouissaient à l'idée d'avoir une nouvelle reine (et espéraient

également que de cette nouvelle union allait naître un héritier), et se mirent à préparer la cérémonie du mariage.

La nuit précéda le mariage, alors que la bonne odeur des toasts et les cris de joie envahissaient le château, la princesse Dahlia salua son futur époux pour lui souhaiter bonne nuit. Il ne remarqua pas qu'elle lui déroba le trousseau de clés accroché à sa ceinture. Un peu plus tard, son trésorier vint le voir et lui colporta une nouvelle accablante. Il avait découvert la porte donnant au trésor grand ouverte par sa propre clé. La princesse Dahlia était là et tenait un petit coffre en or.

Le trésorier resta sans voix. Le rire clair de la princesse se transforma en ricanement de sorcière et elle prit les traits d'une vieille femme flétrie. Puis, elle s'empara du coffret, enfourcha son balai et disparut dans les airs par la fenêtre ouverte. Le trésorier, consterné, la regarda traverser les nuages avant de disparaître.

Lorsque le roi apprit la nouvelle, il sombra dans le désespoir. Ce coffret avait des pouvoirs magiques et constituait le dernier grand trésor de Daventry. Peu importe ce qu'on pouvait y prendre, le coffret était toujours plein à ras bords de pièces d'or. Sans ce coffret, le roi n'était plus en mesure d'acheter de la nourriture ou de payer ses soldats.

De nouvelles années s'écoulèrent et Daventry s'affaiblit et s'appauvrit. Le roi Edouard était vieux et faible, et savait que sa fin était proche. Craignant que son royaume ne sombre encore plus après sa mort, il fit venir son chevalier favori, Sir Graham.

"Sir Graham, tu es le chevalier le plus courageux et le plus loyal du royaume. Il y a très longtemps, ton portrait était apparu dans le miroir magique et j'avais cru y reconnaître mon fils et héritier. Les années ne m'ont donné ni tort, ni raison. Cette prophétie peut encore se réaliser."

"Pour mériter le trône, tu dois partir aux quatre coins du monde pour retrouver les trois grands trésors que Daventry a perdu par trahison ou par vol. Si tu sors triomphant de cette quête, alors tu me succèderas sur le trône. Si tu n'y parviens pas, notre cher royaume ne cessera de s'affaiblir et finira sous l'emprise de quelconque nation ennemie."

"Reviens triomphant, Sir Graham !"

~ ~ ~

Prenez le rôle de Sir Graham et parcourez des mondes mythiques à la recherche des trésors. Vous devez les retrouver tous car seule la combinaison de ses trois trésors peut redonner à Daventry sa grandeur perdue.

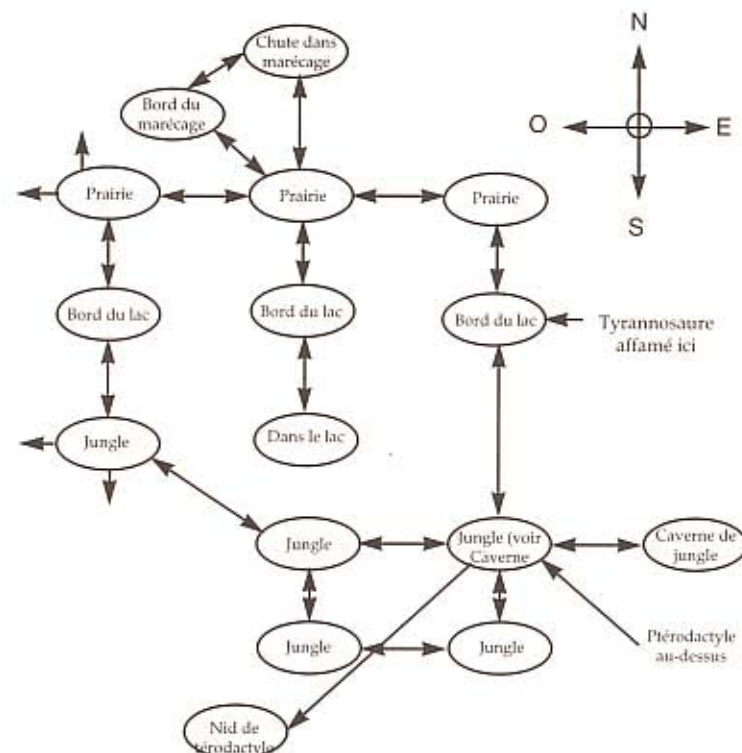
Prêtez attention aux fables et autres histoires extraordinaires d'antan, elles sont riches en indices. Retournez chaque pierre, parcourez chaque route et vous serez le plus fort. En chemin, ramassez le plus de trésors possible. Le royaume de Daventry a besoin de tout ce qui se présente à vous. Et cette expérience sera pour vous inoubliable.

Vous pouvez accomplir chaque tâche de différentes manières. Plus vous faites preuve d'imagination, plus vous serez digne de devenir roi de Daventry.

Préparez votre itinéraire

Sir Graham, il ne vous sera pas possible de réaliser la prophétie sans préparer votre itinéraire. Faites une carte indiquant des objets et des repères. Notez, par exemple, les endroits dangereux.

Voici une carte type :



Surtout, essayez toutes les directions et relevez tous les itinéraires différents. Si vous n'explorez pas une zone il est possible que vous passiez à côté d'un indice important ou d'un instrument nécessaire.

Votre parcours est long et semé d'embûches; des créatures dangereuses vous attendent à tous les coins. Vous devez faire preuve de sagesse afin de pouvoir discerner les forces que vous pouvez combattre et vous enfuir face à des forces nettement supérieures. Mais prenez courage puisqu'à certains endroits vous allez être aidé.

En avant, Sir Graham, et pour reprendre les mots du roi Edouard "Reviens triomphant !"

Introduction

Les aventures en 3D de Sierra représentent une approche tout à fait nouvelle des jeux sur ordinateur. Elles se divisent en plusieurs écrans tridimensionnels d'arrière-plan sur lesquels évoluent des personnages aussi vrais que nature. Le programme d'analyse syntaxique amélioré vous permet de dialoguer avec l'ordinateur en faisant des phrases entières.

Les nouvelles aventures de Sierra sont interactives, et changent à mesure que vous progressez dans l'action et résolvez les énigmes. L'exploration du jeu vous révèle de nouveaux aspects. En fait, grâce aux événements imprévus, vous pouvez jouer à maintes reprises, le jeu diffère à chaque fois.

Pour PC

Remarque : si le jeu apparaît en noir et blanc sur un écran couleur

A l'intérieur de votre ordinateur se trouve une carte graphique appelée adaptateur graphique couleur. Avec un moniteur Rouge Vert Bleu, il n'est pas possible de produire des graphiques en 16 couleurs. (Un moniteur couleur *composite* produit 16 couleurs avec une carte CGA.) Votre configuration CGA/RVB peut produire au plus des graphiques en 4 couleurs tout au plus. Pour changer de mode graphique, entrez CTRL-R à tout moment pendant le jeu. Une nouvelle carte graphique, l'adaptateur EGA est maintenant disponible à partir de différentes sources donnant à votre ordinateur une palette de 16 couleurs. Cette carte EGA est vivement recommandée pour les jeux Sierra de même que pour d'autres logiciels.

Démarrage

Remarque : avant de commencer à jouer, nous vous conseillons de formater une ou plusieurs disquettes de jeu et de faire des copies de sauvegarde de vos disquettes d'origine.

Instructions de chargement

Pour PC

(à partir de disquettes)

1. Chargez MS DOS. Nous vous recommandons d'entrer la date et l'heure.
2. A l'invite, insérez dans le lecteur votre disquette de sauvegarde 1, l'étiquette vers le haut.
3. Tapez **SIERRA** et appuyez sur **Entrée**.
4. Un message vous demande alors d'insérer la disquette programme d'origine afin d'en vérifier l'authenticité.
5. Pour passer la séquence d'introduction, appuyez sur une touche.
6. Si l'image n'apparaît pas au milieu de l'écran, maintenez les touches CTRL et ALT enfoncées et appuyez sur les touches fléchées Gauche et Droite (ou pavé numérique) pour centrer l'affichage graphique.

Installation et chargement sur disque dur

1. Mettez votre ordinateur sous tension et attendez l'initialisation du DOS.

2. Insérez la disquette programme 1 dans le lecteur de disquette. A l'invite DOS, changez le nom du lecteur contenant la disquette programme 1 en tapant la lettre correspondant au lecteur suivie de ":" et appuyez sur **Entrée**.
3. Une fois connecté au lecteur contenant votre disquette programme d'origine 1, entrez la commande **INSTALL C:** où votre disque dur est défini comme lecteur C:.
4. Suivez les invites l'écran pour commencer l'installation sur disque dur. Il vous est alors demandé d'insérer les disquettes de jeu suivantes, les unes après les autres, pour terminer le transfert.
5. Après l'installation, vous verrez alors apparaître à l'écran des instructions d'initialisation. Notez ces instructions car elles vous serviront plus tard.

Remarque aux utilisateurs de PCjr possédant une mémoire d'extension

Les PCjr d'IBM avec une mémoire d'expansion de plus de 128 Ko nécessitent des instructions spécifiques pour lancer une aventure Sierra animée en 3D. Nous avons inclus ces fonctions dans notre programme standard de démarrage. Si vous initialisez votre système avec une version "spéciale" de DOS (fournie par le fabricant de la mémoire d'expansion), il se peut que vous rencontriez des problèmes. Si c'est le cas, essayez d'initialiser votre système avec la disquette DOS **intacte** accompagnant votre système et essayez une nouvelle fois de lancer le programme.

Pour Atari ST

1. Mettez votre système sous tension et insérez une disquette contenant le fichier tableau de commande (**control:acc**) dans le lecteur. Le TOS desktop apparaît à l'écran.
2. Utilisez l'option **Control Panel** à partir du menu **Desk** pour régler la date et l'heure.
3. Lorsque vous êtes au TOS desktop, nous vous conseillons de changer l'option de visualisation pour "view as text". Vous pourrez ainsi copier des fichiers plus facilement lors de la création de copies de sauvegarde de vos disquettes d'origine.
4. Insérez la disquette programme d'origine (disquette 1) dans le lecteur et ouvrez-la.
5. Ouvrez le fichier **SIERRA.PRG** pour commencer à jouer. Il vous est demandé d'insérer la copie de sauvegarde 1. Nous vous conseillons d'utiliser les copies de sauvegarde pour le reste du jeu.
6. Pour passer la séquence d'introduction, appuyez sur une touche.

Pour Amiga

1. Mettez votre système sous tension en utilisant KickStart 1.2 ou version supérieure, et/ou Workbench 1.2 ou supérieure.
2. Utilisez l'outil de préférence de Workbench pour régler la date et l'heure.
3. Insérez la disquette programme d'origine ou une copie de sauvegarde dans le lecteur et double-cliquez avec le bouton gauche de la souris sur l'icône de la disquette pour l'ouvrir.
4. A l'aide du bouton gauche de la souris, double-cliquez sur l'icône **Sierra.5**

Pour les jeux comprenant plusieurs disquettes

IMPORTANT : si votre version Amiga comprend plus d'une disquette, suivez les instructions suivantes en plus de celles figurant sur votre carte de référence. Après avoir fait une copie de vos disquettes d'origine :

1. Insérez la copie de la Disquette 1 dans le lecteur.
2. Cliquez avec le bouton gauche de la souris sur l'icône de la disquette pour la mettre en surbrillance.
3. Faites apparaître la barre de menu en cliquant en haut à gauche de l'écran avec le bouton droit de la souris.
4. Sélectionnez **RENAME** (renommer) à partir du menu **Workbench** à l'aide du bouton droit de la souris.
5. Lorsque la fenêtre avec le nom de la disquette apparaît, utilisez la touche Suppression pour effacer "COPY OF" du nom de la disquette. Puis, appuyez sur Retour.
6. Recommencez les étapes 1 à 5 pour toutes les disquettes.

REMARQUE : si la mention "COPY OF" n'est pas effacée sur le nom de toutes les copies, le système continue à réclamer la disquette d'origine avant de lancer le jeu.

Formatage de disquette

Pour PC

1. Chargez MS DOS.
2. A l'invite, alors que la disquette DOS se trouve dans le lecteur a:, tapez **FORMAT B:** (même si vous n'avez qu'un lecteur) et appuyez sur **Entrée** (quelques systèmes ne répondent qu'à la commande "format"). A l'invite correspondante, insérez la disquette à formater dans le lecteur et appuyez sur **Entrée**. Remarque : le formatage efface toutes les données pouvant se trouver sur la disquette.

Pour Atari ST

(à utiliser comme disquette de jeu enregistré ou comme copie de sauvegarde de vos disquettes d'origine)

1. Insérez une disquette vierge dans le lecteur A.
2. Placez le curseur de la souris (flèche) sur l'icône **Floppy Disk A** et cliquez sur le bouton gauche de la souris.
3. Placez la flèche sur le menu **File** (Fichier).
4. Placez la flèche sur **Format** et cliquez sur le bouton gauche de la souris.
5. Suivez les invites qui apparaissent dans la fenêtre Format où vous allez nommer votre disquette à formater. Par exemple, si vous avez l'intention d'utiliser la disquette pour les jeux enregistrés, tapez **SAVE GAME** à l'invite correspondante.
6. Placez la flèche sur la boîte **Format** et cliquez avec le bouton gauche de la souris.
7. Lorsque l'opération de formatage est terminée, cliquez sur la case **Exit** avec le bouton gauche de la souris.

Pour Amiga

(à utiliser comme disquette de jeu enregistré)

1. A partir de Workbench, insérez une disquette vierge dans un des lecteurs.
2. Placez le curseur de la souris sur la barre de menu située en haut de l'écran. Maintenez le bouton droit de la souris enfoncé et déroulez le menu **Disk** (Disque).
3. Déplacez le curseur de la souris sur **Initialise** (initialiser) et relâchez le bouton droit de la souris. Votre disquette vierge est à présent formatée. Ensuite, vous retournez à Workbench.
4. Placez le curseur de la souris sur l'icône **Empty** et cliquez sur le bouton gauche de la souris. Placez le curseur de la souris sur le menu **Workbench**, maintenez le bouton droit de la souris enfoncé et sélectionnez **Rename**. Suivez les invites pour renommer la disquette de "jeu enregistré". Si vous ne renommez pas la disquette du "save game", son nom par défaut est "Empty".
5. Lorsque vous utilisez une disquette formatée pour enregistrer des jeux, l'aventure animée en 3D crée automatiquement un répertoire de jeu de sauvegarde pour l'enregistrement de 12 jeux. En créant des répertoires supplémentaires sur la disquette (pour les jeux enregistrés), vous pouvez enregistrer plus de jeux sur la disquette formatée (12 par répertoire). Consultez votre manuel DOS pour créer des répertoire sur une disquette formatée.

Copies de sauvegarde de vos disquettes programme d'origine

Pour PC

1. Formatez une disquette en utilisant MS DOS (voir description plus haut).
2. A l'invite, tapez **COPY A:*.B:** et appuyez sur **Entrée**.
3. Si vous n'avez qu'un seul lecteur, insérez tout d'abord la disquette source puis entrez la commande de la copie. Si vous avez deux lecteurs, insérez la disquette source dans le lecteur a et la disquette formatée dans le lecteur b puis, entrez la commande de la copie.
4. Recommencez l'opération pour copier toutes les disquettes d'origine.
5. Si vous utilisez un lecteur de disquettes 5.25" et 3.5", vous pouvez copier le contenu des deux disquettes 5.25" sur une seule disquette 3.5".

Pour Atari ST

Formatez une disquette (voir description plus haut). Puis, à partir de TOS desktop, suivez la procédure suivante pour copier tous les fichiers de la disquette d'origine sur disquette formatée. Ne suivez pas la procédure de copie de disquette habituelle.

Système à lecteur unique :

1. Insérez la disquette d'origine dans le lecteur.
2. Placez le curseur de la souris (flèche) sur **Floppy Disk A**.
3. Double-cliquez sur le bouton gauche de la souris pour afficher les fichiers.
4. Placez le curseur de la souris en haut à gauche de la liste des fichiers.

5. Maintenez le bouton gauche de la souris enfoncé et faites glisser le curseur en bas à droite de la liste de fichiers.
6. Relâchez le bouton gauche de la souris. Tous les fichiers doivent à présent être en surbrillance.
7. Déplacez la flèche de la souris au centre de la zone mise en surbrillance.
8. Maintenez le bouton gauche de la souris enfoncé et faites glisser les fichiers mis en surbrillance sur l'icône de la disquette B (**Floppy Disk B**).
9. Lorsque cette icône est mise en surbrillance, relâchez le bouton gauche de la souris.
10. Suivez les invites pour insérer les disquettes.

Système à lecteur double

1. Insérez la disquette d'origine dans le lecteur A et la disquette formatée dans le lecteur B.
 2. Placez la flèche de la souris sur l'icône **Floppy Disk B** et cliquez sur le bouton gauche de la souris.
 3. Mettez le menu **Options** en surbrillance et cliquez à l'aide du bouton gauche de la souris sur l'icône **Install Disk Drive**.
 4. Puis, suivez les étapes 2 à 9 pour les systèmes à lecteur unique.
- Recommencez l'opération pour copier toutes les disquettes d'origine.

Pour Amiga

A partir du Workbench, suivez la procédure suivante pour copier la disquette d'origine sur une disquette de sauvegarde.

Systèmes à lecteur unique

1. Insérez la disquette d'origine dans le lecteur.
2. Placez le curseur de la souris (flèche) sur l'icône du programme d'origine.
3. Mettez en surbrillance cette icône en cliquant avec le bouton gauche de la souris.
4. Placez le curseur de la souris sur la barre de menu. Maintenez le bouton droit de la souris enfoncé et déroulez le menu **Workbench**.
5. Placez le curseur de la souris sur **Duplicate** (dupliquer) et relâchez le bouton droit de la souris.
6. Suivez les invites de changement de disquette pour copier la disquette programme.
7. Ne renommez pas votre copie de sauvegarde.

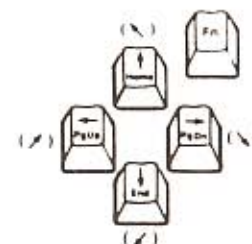
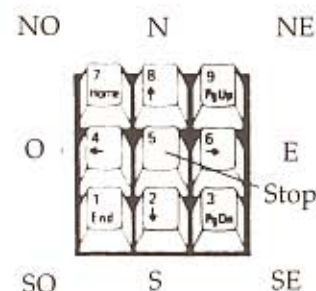
Systèmes à lecteur double

1. Insérez la disquette d'origine ainsi que la disquette de sauvegarde dans les lecteurs.
2. Placez le curseur de la souris sur l'icône de la disquette programme d'origine et maintenez le bouton gauche de la souris enfoncé.
3. Faites glisser le curseur de la souris sur l'icône du lecteur sur lequel vous copiez et relâchez le bouton.
4. Suivez les invites pour terminer la procédure.
5. Ne renommez pas votre copie de sauvegarde.

Déplacement du héros

Pour PC

Utilisez un joystick ou le pavé numérique/touches fléchées de votre clavier pour déplacer votre personnage vers le nord, le sud, l'est, l'ouest ou en diagonale. Les aventuriers sur PCjr peuvent se déplacer en diagonale en maintenant la touche FN enfoncée et en appuyant sur les touches fléchées appropriées (voir plus bas). Les utilisateurs de Tandy doivent appuyer sur la touche VERR. NUM pour utiliser le pavé numérique. Pour immobiliser votre personnage, appuyez une nouvelle fois sur la dernière touche directionnelle ou sur le 5.



Pour Atari ST

Utilisez un joystick, souris ou clavier pour déplacer votre personnage vers le nord, le sud, l'est et l'ouest ou en diagonale. Pour immobiliser votre personnage avec le clavier, appuyez une nouvelle fois sur la dernière touche directionnelle ou sur la touche 5 du pavé numérique. Si vous utilisez une souris, commencez le mouvement en cliquant sur le bouton gauche de la souris et arrêtez-le en double-cliquant sur ce même bouton. Lorsque vous dirigez votre personnage à l'aide du clavier, le curseur de la souris disparaît de l'écran. Pour le rappeler, appuyez sur le bouton gauche de la souris.

Pour PC et Atari ST

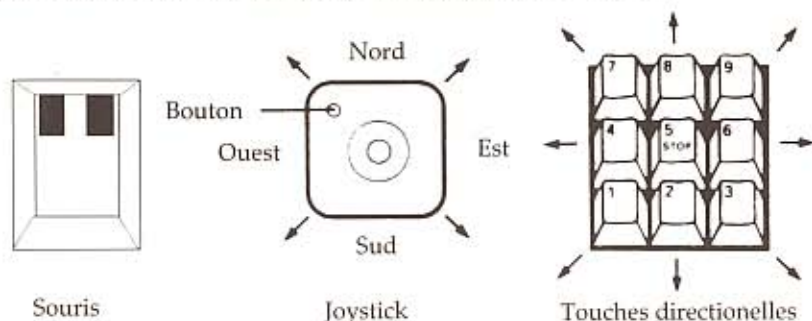
Pendant le jeu, vous pouvez changer de mode de contrôle en arrêtant le personnage principal et en reprenant le mouvement à l'aide du joystick, de la souris ou du clavier. (Si vous n'avez pas encore utilisé le joystick, appuyez sur **Control-J** pour l'activer.)

Pour Amiga

Utilisez un joystick, souris ou clavier déplace le personnage vers le nord, le sud, l'est, l'ouest ou en diagonale. Pour immobiliser le personnage avec le clavier, appuyez une nouvelle fois sur la dernière touche directionnelle ou sur le 5 du pavé numérique. Si vous utilisez une souris, commencez le mouvement en cliquant sur le bouton gauche de la souris. Le personnage se déplace jusqu'à l'endroit où vous avez pour la dernière fois cliquer avec le bouton gauche de la souris, à moins qu'il ne rencontre un obstacle.

Pendant le jeu, vous pouvez utiliser tous les moyens de contrôle dont vous disposez : cliquez sur la souris, appuyez sur une touche directionnelle ou bougez le joystick. Si,

avant le chargement du jeu, le joystick n'est pas branché, appuyez sur CTRL-J et insérez le joystick dans le port de joystick No. 2. Le joystick est alors activé.



Pour tout type d'ordinateur

Dialoguer avec votre ordinateur en tapant un ou deux mots ou en faisant des phrases. Sauf mention contraire, toutes les commandes sont suivies de la touche **Entrée**.

Vous pouvez rencontrer d'autres personnages ayant un message pour vous.

Ordonnez-leur de parler. Tapez : **TALK TO THE GNOME** (parler au lutin).

Vous pourrez plus tard avoir besoin de objets que vous voyez tout au long de votre chemin. Tapez : **GET THE KEY** (ramasser la clé).

Faites attention aux détails. Pour voir un objet de près, tapez : **LOOK AT THE SHIP** (regarder le navire).

Utilisez les objets que vous trouvez tout au long de votre chemin. Tapez : **GIVE THE BASKET TO THE GIRL** (donner le panier à la fillette).

Pour profiter au maximum d'une scène ou négocier un passage étroit, vous pouvez ralentir l'animation. Accélérer l'animation pour faire marcher plus vite le personnage. Pour changer de vitesse, tapez **SLOW** (lent) ou **FAST** (rapide) et appuyez sur la touche **Entrée**. Pour retrouver votre vitesse d'origine, tapez **NORMAL** et appuyez sur **Entrée**.

Raccourcis touches de fonction et de contrôle

F1	Aide : affiche la liste des touches de contrôle (y compris certaines touches spécifiques au jeu qui ne sont pas mentionnées ici)
F2	Active ou désactive le son
F3	Répète la dernière commande précédente
F5	Enregistre le jeu
F7	Restaure le jeu
F9	Recommence le jeu
CTRL-C	Annule l'entrée tapée
CTRL-J	Remet le joystick à son état initial
CTRL-R	Alterne entre mode graphique composite et RGB (la plupart des machines MS DOS)
ALT-Z	Quitte le jeu
TAB	Inventaire

(PC uniquement)

CTRL-ALT- Flèche droite ou gauche Déplace l'affichage (à droite ou à gauche)

(Atari ST & Amiga uniquement)

ECHAP Interrompt et reprend le jeu

Menus déroulants (PC uniquement)

Appuyez sur ECHAP pour faire apparaître une barre de menu en haut de votre écran. Utilisez les touches fléchées Gauche et Droite pour choisir un menu. Utilisez les flèches Haut et Bas pour mettre en surbrillance un article du menu. Appuyez sur **Entrée** pour sélectionner un article mis en surbrillance ou sur ECHAP pour reprendre le jeu.

ECHAP Déroule les menus

Touches flechées Met en surbrillance les menus et articles de menu.

Entrée Sélectionne le menu mis en surbrillance

Enregistrer et restaurer un jeu

Pour permettre les erreurs de jugement et également pour des explorations très créatives, il vous est possible d'enregistrer et de restaurer le jeu. Avant de tenter quelque chose de dangereux, ou tout simplement parce que vous avez joué pendant un moment et que vous ne voulez pas perdre tout ce que vous avez fait jusque-là, enregistrez votre jeu.

A tout moment, vous pouvez appuyer sur la touche F5 pour enregistrer le jeu en cours. Pour PC et Atari ST, vous pouvez également taper **SAVE GAME** et appuyer sur **Entrée/Retour**.

Suivez les instructions suivantes pour enregistrer votre jeu.

Utilisateurs de système à lecteur unique

Pour PC

A l'invite vous demandant sous quel répertoire vous souhaitez enregistrer votre jeu, appuyez sur **Entrée** et suivez les invites qui apparaissent à l'écran. Il vous est demandé de substituer votre disquette de jeu pour une disquette formatée sur laquelle votre jeu en cours est enregistré. Assurez-vous que vous formatez une disquette vierge avant de commencer à jouer.

Pour Atari ST

A l'invite vous demandant dans quel répertoire vous souhaitez enregistrer votre jeu, appuyez sur **Retour** et suivez les invites. Il vous sera demandé de substituer votre disquette de jeu pour une disquette formatée sur laquelle le jeu en cours sera enregistré. Assurez-vous que vous formatez une disquette vierge avant de commencer à jouer.

Pour Amiga

Vous avez le choix entre enregistrer votre jeu sur la disquette de jeu (disquette d'origine ou copie de sauvegarde), ou sur une disquette formatée "save game". A l'invite vous demandant dans quel répertoire vous souhaitez enregistrer votre jeu, appuyez sur

Retour et suivez les invites si vous enregistrez sur votre disquette de jeu. Si vous utilisez une disquette "saved game", retirez du lecteur la disquette du jeu, insérez la disquette "saved game" et tapez le nom de la disquette "save game" suivi de ":", ainsi que le nom du répertoire, puis appuyez sur **Retour**. Suivez les invites, en utilisant les touches fléchées Haut/Bas pour sélectionner un espace de jeu enregistré. Réinsérez la disquette du jeu pour reprendre le jeu.

Utilisateurs de systèmes à lecteur double

Pour PC

A l'invite vous demandant sous quel répertoire vous souhaitez enregistrer le jeu en cours, appuyez sur **Retour Arrière** pour aller jusqu'à \ et le remplacer par b: afin d'enregistrer votre jeu en cours sur la disquette du lecteur b. Assurez-vous que vous formatez une disquette vierge et insérez-la dans le lecteur b avant de commencer. Vous pouvez enregistrer sur n'importe quelle disquette. Si vous souhaitez enregistrer plus de 12 jeux, créez des répertoires de jeux supplémentaires sur votre disquette de jeu enregistré (ou démarrez une autre disquette de jeu enregistré). Consultez votre manuel DOS pour savoir comment créer des répertoires multiples sur une disquette.

Pour PC uniquement

Utilisateurs de disque dur

Il vous suffit d'appuyer sur la touche **Entrée** lorsqu'une invite vous demande dans quel répertoire vous souhaitez enregistrer votre jeu en cours. Si vous voulez enregistrer plus de 12 jeux, créez des répertoires de jeu enregistré supplémentaires. Reportez-vous au manuel DOS pour savoir comment créer de nouveaux répertoires sur votre disque dur.

Pour Atari ST

A l'invite vous demandant dans quel répertoire vous voulez enregistrer un jeu, appuyez sur **Retour Arrière** pour aller jusqu'à \ et le remplacer par b: afin d'enregistrer votre jeu en cours sur la disquette du lecteur. Assurez-vous que vous formatez une disquette vierge et insérez-la dans le lecteur B avant de commencer.

Pour Amiga

A l'invite vous demandant sous quel répertoire vous voulez enregistrer un jeu, appuyez sur **Retour Arrière** pour aller jusqu'au nom par défaut et entrez le nom de votre disquette de jeu enregistré dans un des lecteurs, puis appuyez sur **Retour** pour enregistrer votre jeu sur le second lecteur de disquette. Si vous utilisez plus d'un répertoire pour enregistrer les jeux, à l'invite correspondante tapez le nom du répertoire où vous voulez enregistrer votre jeu. Suivez les invites en utilisant les touches fléchées Haut et Bas pour sélectionner un espace de jeu enregistré et terminer l'enregistrement du jeu.

Généralités

Pour PC

Même si votre jeu en cours est mémorisé sur disquette comme un fichier DOS Amiga traditionnel, vous n'êtes pas obligé de suivre les règles d'attribution de nom de fichier de MS DOS Amiga pour identifier votre jeu enregistré en cours.

Pour Atari ST

Même si votre jeu en cours est mémorisé sur disquette comme un fichier DOS traditionnel, vous n'êtes pas obligé de suivre les règles d'attribution de nom de fichier de TOS pour identifier votre jeu enregistré en cours.

Pour Amiga

Même si votre jeu en cours est mémorisé sur disquette comme un fichier DOS traditionnel, vous n'êtes pas obligé de suivre les règles d'attribution de nom de fichier de DOS pour identifier votre jeu enregistré en cours.

Tout type d'ordinateur

Si le personnage se trouve devant un arbre lorsque vous enregistrez le jeu, appelez votre jeu enregistré "DEVANT L'ARBRE" ou tout autre appellation ayant un sens pour vous. Vous pouvez enregistrer jusqu'à 12 jeux différents par répertoire de jeu enregistré.

Si vous manquez d'espace dans votre répertoire de jeu enregistré, (et que vous ne voulez pas créer de nouveaux répertoires de jeux enregistrés), vous pouvez réutiliser un des 12 espaces. Pour changer le nom d'un jeu enregistré, il vous suffit d'entrer Contrôle-C (CTRL-C) pour effacer la ligne et tapez le nouveau nom.

Restaurer un jeu

Pour PC et Atari ST

Tapez **RESTORE GAME** et appuyez sur **Entrée/Retour**. (Vous pouvez également appuyer sur F7.)

Il vous est demandé où vous souhaitez enregistrer le jeu. Pour accepter un répertoire par défaut, appuyez sur **Entrée**. Sinon, effacez la ligne avec **Ctrl-C**, tapez le lecteur ou répertoire où vous avez enregistré le jeu (exemple: "b:") et appuyez sur **Entrée/Retour**. A présent, vous pouvez sélectionner le jeu que vous voulez restaurer en déplaçant le pointeur et en appuyant sur **Entrée/Retour**.

Pour Amiga

Appuyez sur F7 pour restaurer un jeu précédemment enregistré. Il vous est demandé où vous avez enregistré le jeu. Pour accepter le répertoire par défaut, appuyez sur **Retour**. Sinon, effacez la ligne, tapez le nom de la disquette "saved game" suivi de ":" et le répertoire sous lequel vous avez enregistré le jeu, puis appuyez sur **Retour**. A présent, choisissez le jeu que vous souhaitez restaurer en déplaçant le pointeur dessus et en le sélectionnant à l'aide de la touche **Retour**.

King's Quest

Vor langer, langer Zeit, als in den Wäldern noch Einhörner hausten und in den Waldseen noch Wassergeister wohnten, regierte im Königreich Daventry König Edward mit seiner lieblichen Königin. Das Volk von Daventry war glücklich und wohlhabend, und überall herrschte Frieden. Aber der König und die Königin waren traurig, da sie ohne Kinder waren. Sie hatten keinen Sohn, der den Thron hätte erben können, und keine Tochter, die ihr Herz hätte erfreuen können.

Eines schönen, sonnigen Tages gingen König Edward der Gütige (so war sein Beiname) und die Königin im Garten der Burg spazieren, als plötzlich vor ihnen ein mächtiger Zauberer erschien. „Ich kenne Euren Kummer und habe einen Zauber, der Euch ein Kind schenken kann“, sprach er.

„O großer Zauberer“, sagte die Königin, „wenn Ihr uns helfen könntet, wären wir Euch ewig dankbar.“

„Wir werden Euch mit höchsten Ehren und großen Schätzen überhäufen“, fügte der König hinzu.

„Ich brauche keine Auszeichnungen oder Schätze. Mein Lohn soll gar nicht so groß sein. Alles, was ich als Lohn für meinen Zauber verlange, ist der in Eichenholz gerahmte Spiegel aus Eurem Schlafgemach.“

Des Zauberers Worte ließen das Königspaar zusammenfahren, denn der Spiegel war von unschätzbarem Wert. Mit ihm hatte man die Macht, die Zukunft vorherzusehen. Mit seiner Hilfe sicherte das Königspaar das Wohlergehen ihres Volkes, indem es das Wetter für die Aussaat und die Ernte voraussagte, wie es die Herrscher von Daventry schon Jahrhunderte vor ihnen getan hatten. Seit Menschengedenken waren die Felder stets erst nach dem letzten Frost bestellt worden, auch war nie die Ernte den rauen Herbststürmen zum Opfer gefallen. Was der Zauberer da verlangte, war zu kostbar. Der König und die Königin zogen sich in ihr Gemach zurück, um den Zauberspiegel zu befragen.

König Edward und seine Gemahlin blickten in die Tiefen des Spiegels und erblickten eine junge, prinzliche Gestalt mit einer goldenen Krone auf dem Haupte. Da sie dachten, der junge Mann sei der Sohn, nach dem sie sich so sehr sehnten, überließen sie dem Zauberer den Spiegel ohne weiteres Zögern. Der Magier brachte den Spiegel in seine Behausung und ließ ihn von einem seiner Ungeheuer bewachen.

Die Monate gingen ins Land, aber die Königin gebar kein Kind. Zum ersten Mal seit vierhundert Jahren vernichtete ein früher Herbststurm in Daventry die Ernte. Das Königspaar weinte, und alle mußten den Gürtel enger schnallen. Statt den Überschuß der Ernte an die umliegenden Königreiche verkaufen zu können, mußte das Volk von Daventry nun die eigenen Vorräte mit zugekauftem Getreide auffüllen.

Mit dem Hunger kam auch die gefürchtete Pest, die auch vor der Königin nicht haltmachte. Drei Tage lang wurde sie von hohem Fieber dahingerafft, während Edward an ihrem Krankenlager saß und nicht von ihrer Seite wich.

Am vierten Tage drängte sich eine winzige Gestalt zwischen den Beinen der Burgwachen hindurch. „Ich habe ein Heilmittel für die Königin!“ behauptete das Männchen. Schnell brachten ihn die Wachen in das Gemach, wo an der Seite der Königin voller Verzweiflung der König saß.

„Ich habe eine weite Strecke zurückgelegt, um Eurer lieben Gemahlin ein Heilmittel zu bringen. Diese Wurzel, deren Heilkraft nur den Zwergen bekannt ist, hilft gegen jede Krankheit.“

Der Zwerg reckte sich nach der Königin und berührte mit der Wurzel ihre Lippen. Sie schlug die Augen auf und lächelte Edward an.

Die Ärzte und Kammerzofen schauten sich verwundert an. „Allein eine kurze Berührung hat sie belebt“, flüsterten sie, „wie schnell wird sie sich erst erholen, wenn sie die ganze Wurzel zu sich nimmt!“

„Fordert jede Belohnung für diese wunderbare Gabe, Kleinwüchsiger“, rief König Edward.

„Ich bitte um den Schild, den Euch Euer Vater bei seinem Tode hinterließ“, sprach der Zwerg bedächtig.

Der König erbleichte bei dem Gedanken. Der Schild, gefertigt aus Titan und mit Smaragden besetzt, wurde von Alters her im Kampf vom Herrscher von Daventry getragen, und der Sage nach war der Träger des Schildes unverwundbar und sein Heer stets siegreich. So konnten seit fünfhundert Jahren alle Angriffe auf das Königreich Daventry erfolgreich abgewehrt werden.

„Fordert etwas anderes, kleiner Mann!“ antwortete der König. „Ich lasse Euch in Gold aufwiegen, aber bitte verlangt nicht den Schild.“

„Ihr scheint das Leben Eurer Gemahlin nicht zu schätzen“, entgegnete der Zwerg. „Ich nehme keinen anderen Lohn an als den, um den ich gebeten habe.“ Entschlossen drehte er sich um und machte Anstalten zu gehen.

„Geht nicht“, rief König Edward, „ich werde Euch den Schild geben.“ Der Zwerg nahm den Schild und vergrub ihn nach Zwergeart an einer geheimen Stelle im Boden.

Der Königin wurde die Wurzel zu essen gegeben, aber es stellte sich keine Besserung ein. Im Gegenteil: Ihr Zustand verschlimmerte sich, und bald darauf starb sie.

Im ganzen Reich läuteten die Totenglocken, und der König schwor dem hinterlistigen Zwerg Rache. Die Jahre vergingen, und die Nachricht vom Verluste des Schildes verbreitete sich. Feindliche Heere griffen das geschwächte Daventry an, und der König mußte seine Ritter ohne den magischen Schild anführen. Niemals zuvor hatte er den Zauberspiegel zum Voraussagen der feindlichen Pläne so nötig gehabt wie jetzt. Aber auch den besaß er ja nicht mehr.

Viele Jahre gingen ins Land, und König Edward fühlte sich sehr einsam. Eines Tages, als der König mit seinen Höflingen ausritt, stieß er auf ein Rudel Wölfe, das an den unteren Zweigen eines großen Baumes zerrte. Als die Reitergruppe herannahte, suchten die Wölfe das Weite, und des Königs Blick fiel auf eine wunderschöne junge Frau, die auf einem Ast Zuflucht gesucht hatte.

Mit königlicher Anmut stieg sie hinab. „Ich danke Euch, edle Herren. Ich bin Prinzessin Dahlia von Cumberland. Ich befand mich auf der Reise durch dieses Land, als das Rudel Wölfe plötzlich über meine Gruppe herfiel. Meine Leibwächter flohen aus Furcht vor den Fängen der Bestien und ließen mich allein mit den Untieren zurück. Ich verdanke Euch mein Leben und schulde Euch innigsten Dank.“

Der König war von Prinzessin Dahlia bezaubert und lud sie ein, mit auf seine Burg zu kommen. Er fühlte plötzlich neues Leben in seinen Adern pulsieren. Er wußte, hier hatte er einen Menschen getroffen, der die Mauern der Einsamkeit, mit denen er sich seit dem Tode seiner Gemahlin umgeben hatte, einreißen konnte.

Nach geziemender Zeit fragte König Edward die Prinzessin, ob sie seine Frau werden wolle, und sie sagte Ja. In großer Freude über die Aussicht auf eine neue Königin (und in wieder erstarkter Hoffnung auf einen Thronfolger) machte sich das Volk von Daventry an die Vorbereitungen zu einem prächtigen Hochzeitsfest.

Am Vorabend der Hochzeit, an dem der ganze Hofstaat bereits vergnügt feierte, wünschte Prinzessin Dahlia dem König gute Nacht. Dabei bemerkte er nicht, wie ihre Hand heimlich an seinen Gürtel griff und ihm den Schlüsselbund wegnahm. Eine geraume Zeit später brachte der königliche Schatzkanzler dem Herrscher eine bestürzende Nachricht.

Er hatte bemerkt, daß die Tür zur Schatzkammer offenstand – und im Schloß steckte der Schlüssel des Königs! Heraus trat plötzlich Prinzessin Dahlia mit einem kleinen Kästchen Gold in der Hand.

Der Schatzkanzler erstarrte auf der Stelle. Das helle Lachen der Prinzessin wich dem gellenden Gelächter einer Hexe, während sie sich in eine alte und häßliche Gestalt verwandelte. Sie krallte das Kästchen fest an ihren Körper, bestieg ihren Besen und flog damit aus dem offenen Fenster hinaus. Der Schatzkanzler blickte ihr entsetzt hinterher und sah ihre Umrisse immer höher in den Wolken kreisen, bis sie schließlich verschwunden war.

Als der König die Botschaft hörte, brach er vor Verzweiflung in Tränen aus. Das Kästchen war eine Zauberschattulle, der letzte große Schatz, der Daventry noch geblieben war. Egal, wieviel man aus dem Kästchen herausnahm, es blieb doch stets randvoll mit Goldstücken. Ohne das Kästchen würde er kein Getreide mehr kaufen und keine Soldaten bezahlen können.

Viele Jahre vergingen. Daventry wurde ein armes und schwaches Königreich. König Edward wurde alt und krank und sah, daß sein Ende nahte. Aus Furcht,

sein Reich könne nach seinem Tode in noch größere Unordnung stürzen, ließ er den ergebensten seiner Ritter, Sir Graham, kommen.

„Ihr seid der tapferste und treueste Ritter meines Reiches, Sir Graham. Vor langer Zeit sah ich Eure Gestalt in meinem Zauberspiegel und dachte, ich sähe meinen Sohn und Erben. Mit den Jahren hat sich gezeigt, daß ich zumindest halb unrecht gehabt habe. Aber vielleicht geht die andere Hälfte der Prophezeiung doch noch in Erfüllung.“

Damit Ihr Euch meiner Krone als würdig erweisen könnt, befehle ich Euch, in das Land hinauszuziehen und die drei großen Schätze wiederzuerlangen, die Daventry durch List und Tücke geraubt wurden. Wenn Ihr diesen großen Auftrag erfüllt, sollt Ihr nach meinem Tode König werden. Falls Ihr versagt, wird unser schönes Daventry immer schwächer werden, bis es irgendwann von fremden Völkern erobert wird. Dies schwöre ich, so wahr ich hier stehe!

Möget Ihr siegreich zurückkehren, Sir Graham!“

~ ~ ~

Übernimmt, edler Spieler, die Rolle von Sir Graham und reist auf der Suche nach den drei Zauberschätzen durch das Land der Sagen und Magie. Dabei müßt Ihr unbedingt alle drei Schätze wiedererlangen, denn nur der zusammenwirkende Zauber aller drei kann das Königreich Daventry wieder zu ehemaliger Größe zurückführen.

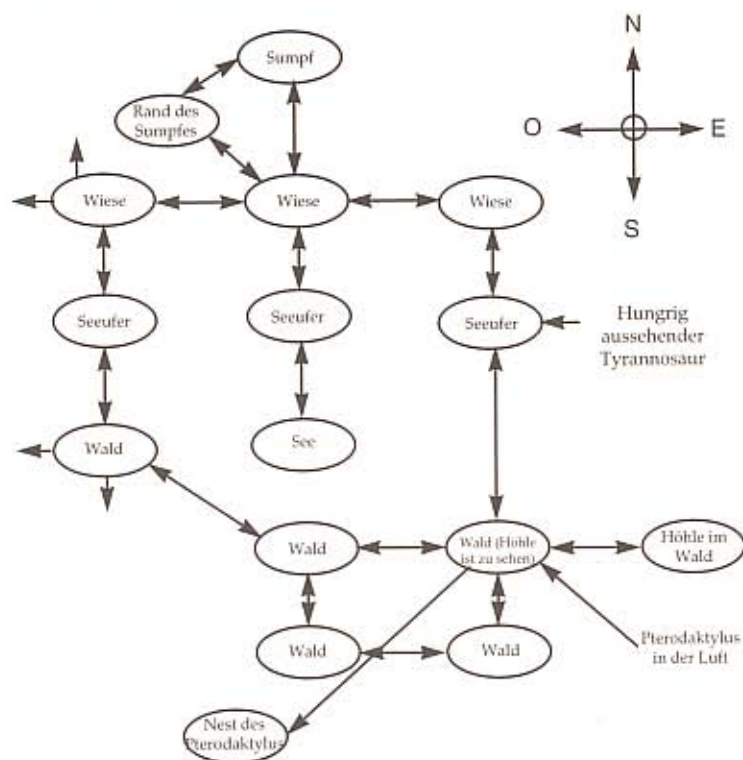
In alten Sagen und Märchen findet Ihr sicher so manchen Hinweis. Unter jedem Stein muß nachgeschaut, jede Straße beschriftet werden, wenn des Königs Auftrag erfüllt werden soll. Auf dem Weg sind so viele Schätze zu sammeln wie möglich. Das Königreich Daventry braucht alles, was Ihr zurückbringen könnt. Und dabei sammelt Ihr wertvolle Erfahrungen.

Für eine Aufgabe gibt es oft mehrere Lösungsmöglichkeiten. Je einfallsreicher Eure Lösungen, desto besser seid Ihr geeignet, später einmal Daventry zu regieren.

Den Weg aufzeichnen

Ihr werdet die Prophezeiung nicht erfüllen können, Sir Graham, wenn Ihr Euren Weg nicht aufzeichnet. Legt Euch eine Übersichtskarte der Gegenstände und Landschaften auf Euren Weg an. Insbesondere die gefährlichen Stellen müßt Ihr deutlich in der Karte kennzeichnen.

Eine typische Wegekarte:



Probiert sämtliche Richtungen aus und notiert alle verschiedenen Möglichkeiten. Falls Ihr einen Bereich unbeachtet laßt, könntet Ihr einen wichtigen Hinweis oder ein notwendiges Werkzeug übersehen.

Der zurückzulegende Weg ist lang und gefährlich. Überall lauern gefährliche Wesen. Entscheidet weise, wann Ihr Euch stellen und kämpfen müßt und wann es besser ist, vor einer Übermacht zu fliehen. Doch schöpft Mut! – Hilfe wartet für Euch dort, wo Ihr es am wenigsten erwartet.

Gehet nun hin, Sir Graham, und vollbringt Euren Auftrag! Wie Euch der greise König Edward wünschte: „Möget Ihr siegreich zurückkehren!“

~ ~ ~

Einleitung

Mit Sierras 3D-Animations-Abenteuern geht das Computerspiel völlig neuen Horizonten entgegen: die dritte Generation der Computerabenteuer. Auf dreidimensionalen Hintergrundbildern bewegen sich lebensgetreue Zeichentrickfiguren. Über den verbesserten Parser kann der Spieler mit dem Computer in ganzen Sätzen kommunizieren.

Die Spiele aus Sierras neuer Abenteurserie sind interaktiv und entwickeln sich unterschiedlich, wenn der Spieler der Lösung des Rätsels näher kommt. Je tiefer der Spieler in das Abenteuer eindringt, umso mehr neue Facetten werden sichtbar. Aufgrund der Zufallsabhängigkeit des Abenteuergeschehens kann das Spiel mehrmals gespielt werden, ohne daß sich der Spielverlauf wiederholt.

Für PC

Falls das Spiel auf einem Farbmonitor nur schwarzweiß dargestellt wird:

Im Computer ist eine CGA-Karte (Color Graphics Adaptor) installiert. Bei Verwendung eines RGB-Monitors können keine 16 Farben dargestellt werden. (Ein Composite-Farbmonitor kann mit einer CGA-Karte die 16 Farben wiedergeben.) Mit der Hardware-Kombination CGA/RGB lassen sich lediglich 4 Farben darstellen. Zum Umstellen der Grafik-Arten zu einem beliebigen Spielzeitpunkt Strg-R eingeben. Mittlerweile sind leistungsfähigere Grafikkarten wie die EGA-Karte (Enhanced Graphics Adaptor) überall erhältlich. Damit wird ein Rechner auf 16-Farb-Tauglichkeit aufgerüstet. Für Sierra-Spiele wird die Verwendung einer EGA-Karte dringend empfohlen. Auch für den Betrieb anderer Programme bringt diese Grafikkarte erhebliche Vorteile.

Spielevorbereitung

Hinweis: Vor dem ersten Spiel eine oder mehrere Leerdisketten zum Speichern der Spiele formatieren und Sicherungskopien der Originaldisketten anlegen.

Anleitung zum Laden des Spiels

Für PC

Betrieb von Diskette

1. MS-DOS laden. Es empfiehlt sich, das aktuelle Datum und die Uhrzeit einzugeben.
2. Nach Erscheinen der DOS-Eingabeaufforderung die Sicherungskopie der Programmdiskette 1 mit dem Etikett nach oben in das Laufwerk einlegen. Das Laufwerk verriegeln.
3. SIERRA eingeben und die Eingabetaste betätigen.
4. Auf Aufforderung kurz anstelle der Sicherungskopie die Original-Programmdiskette einlegen, damit die Echtheit geprüft werden kann.
5. Zum Überspringen des Vorspanns eine beliebige Taste drücken.
6. Wenn das Bild nicht auf die Mitte des Bildschirms ausgerichtet ist, die Strg- und Alt-Taste festhalten und das angezeigte Bild mit den Rechts- und Links-Pfeiltasten (oder den entsprechenden Tasten des Ziffernblocks) zentrieren.

Installation und Laden von Festplatte

1. Den Computer einschalten und das Starten von DOS abwarten.
2. Die Original-Programmdiskette 1 in ein Diskettenlaufwerk einlegen. Auf dieses Diskettenlaufwerk wechseln. Dazu bei der DOS-Eingabeaufforderung den Kennbuchstaben des Laufwerks und einen Doppelpunkt eingeben (z. B. „A:“) und die **Eingabetaste** betätigen.
3. Vom Diskettenlaufwerk aus den Befehl **INSTALLH C:** eingeben. Falls die Festplatte nicht den Kennbuchstaben C: trägt, den entsprechenden Buchstaben einsetzen.
4. Zur Installation des Spiels auf der Festplatte den Bildschirmanweisungen folgen. Auf Aufforderung die weiteren Spieldisketten (jeweils einzeln) einlegen.
5. Nach Abschluß der Installation werden auf dem Bildschirm Anweisungen für die Startroutine angezeigt. Diese Anweisungen zum späteren Gebrauch aufschreiben.

Besonderer Hinweis für Benutzer von PCjr mit Erweiterungsspeicher

Bei IBM PCjr mit Erweiterungsspeicher über 128 KB sind zum Starten eines 3D-animierten Sierra-Abenteuers besondere Anweisungen zu befolgen. Daher ist ein entsprechendes Dienstprogramm in der normalen Startroutine des Spiels eingebaut. Wenn der Rechner mit einer „besonderen“ DOS-Version (in der Regel vom Hersteller des Erweiterungsspeichers geliefert) gestartet wird, könnten Probleme auftreten. In diesem Fall den Computer mit der Original-DOS-Systemdiskette (**ohne** Änderungen) starten und noch einmal versuchen, das Sierra-Programm zu starten.

Für Atari ST

1. Die Diskette mit der Datei **Control:acc** in das Laufwerk einlegen und das System starten. Der TOS-Schreibtisch erscheint auf dem Bildschirm.
2. Im Menü **Desk** den Befehl **Control Panel** wählen und Datum und Uhrzeit einstellen.
3. Es ist ratsam, auf dem TOS-Schreibtisch die Option **View** auf „View as text“ zu stellen. Dadurch können beim Anlegen von Sicherungskopien der Originaldisketten die Dateien bequemer kopiert werden.
4. Die Original-Programmdiskette (Diskette 1) in das Laufwerk einlegen und öffnen.
5. Zum Spielstart die Datei **SIERRA.PRG** öffnen. Darauf erscheint die Aufforderung, die Sicherungskopie der Diskette 1 einzulegen. Zum Spielen ist die Verwendung einer Sicherungskopie unbedingt zu empfehlen.
6. Zum Überspringen des Vorspanns eine beliebige Taste drücken.

Für Amiga

1. Das System mit KickStart 1.2 oder höher bzw. Workbench 1.2 oder höher starten.
2. Mit dem Voreinstellungsprogramm „Preferences“ der Workbench-Diskette das aktuelle Datum und die Uhrzeit einstellen.
3. Die Original-Programmdiskette oder eine Sicherungskopie in das Laufwerk einlegen und zum Öffnen mit der linken Maustaste auf das Diskettensymbol doppelklicken.
4. Mit der linken Maustaste auf das **SIERRA**-Symbol doppelklicken.
5. Zum Überspringen des Vorspanns eine beliebige Taste drücken.

Für Spiele mit mehr als einer Diskette

Wichtig: Wenn die Amiga-Version dieses Spiels auf *mehr als einer Diskette* geliefert wird, die folgenden Schritte zusätzlich zur Anleitung auf der Referenzkarte ausführen.

Nach Anfertigung einer Kopie der Original-Programmdisketten das Spiel nach der folgenden Anleitung von den Diskettenkopien betreiben.

1. Die Kopie der Diskette 1 in das Laufwerk einlegen.
2. Das Diskettensymbol mit der linken Maustaste anklicken, um es zu markieren.
3. Mit der rechten Maustaste in die linke obere Ecke des Bildschirms klicken, um die Menüleiste aufzurufen.
4. Im Menü **Workbench** mit der rechten Maustaste den Befehl **Rename** wählen.
5. Wenn das Fenster mit dem Diskettenamen erscheint, mit der Delete-Taste die Worte „Copy of“ aus dem Namen löschen. Die Return-Taste drücken.
6. Schritte 1-5 für *alle* übrigen Spieldisketten wiederholen.

Hinweis: Wenn die Worte „Copy of“ nicht aus den Diskettenamen *aller* kopierter Spieldisketten gelöscht werden, fragt das System immer wieder nach der Originaldiskette, und das Spiel funktioniert nicht.

Diskette formatieren

Für PC

1. MS-DOS laden.
2. Wenn die DOS-Diskette noch in Laufwerk A: liegt, bei der DOS-Eingabeaufforderung **FORMAT B:** eingeben (auch wenn nur ein einziges Laufwerk vorhanden ist) und die **Eingabetaste** drücken. (Manche Systeme reagieren nur auf den Befehl „FORMAT“.) Nach Aufforderung die zu formatierende Diskette in das angegebene Laufwerk einlegen und die **Eingabetaste** betätigen. Achtung: Durch das Formatieren werden sämtliche auf der Diskette befindlichen Daten gelöscht!

Für Atari ST

(Zur Verwendung als Diskette für gespeicherte Spiele oder als Sicherungskopie der Originaldiskette)

1. Eine Leerdiskette in Laufwerk A einlegen.
2. Den Mauszeiger (Pfeil) auf das Symbol **Floppy Disk A** führen und mit der linken Maustaste klicken.
3. Den Pfeil auf das Menü **File** führen.
4. Mit der linken Maustaste auf den Befehl **Format** klicken.
5. Den Anweisungen bis zum Format-Fenster folgen, wo der Name der zu formatierenden Diskette einzugeben ist. Wenn die Diskette z. B. für gespeicherte Spiele verwendet werden soll, in das Textfeld für den Diskettenamen **SPIELE** eintragen. Einen Namen verwenden, der eindeutig auf den Disketteninhalt hinweist.
6. Mit der linken Maustaste in das Feld **Format** klicken.
7. Nach Abschluß des Formatierungsvorgangs mit der linken Maustaste auf das Feld **Exit** klicken.

Für Amiga

(Zur Verwendung als Diskette für gespeicherte Spiele)

1. Von der Workbench aus eine Leerdiskette in ein beliebiges Laufwerk einlegen.
2. Den Mauszeiger auf die Menüleiste am oberen Bildschirmrand führen. Das Menü **Disk** durch Hinunterziehen mit gedrückter rechter Maustaste öffnen.
3. Den Mauszeiger auf den Befehl **Initialize** führen und die rechte Maustaste loslassen. Die Leerdiskette wird nun formatiert. Nach Abschluß des Formatierungsvorgangs wird wieder die Workbench angezeigt.
4. Mit der linken Maustaste auf das Diskettensymbol **Empty** klicken. Den Mauszeiger auf das Menü **Workbench** führen, die rechte Maustaste gedrückt halten und den Befehl **Rename** wählen. Zum Umbenennen der Diskette die Bildschirmanweisungen befolgen. Wenn der Diskette kein neuer Name gegeben wird, behält sie ihren Standardnamen „Empty“.
5. Wenn eine formatierte Diskette zum Speichern von Spielen verwendet wird, richtet das Spielprogramm automatisch ein Verzeichnis für 12 gespeicherte Spiele ein. Durch Anlegen weiterer Verzeichnisse auf derselben Diskette können weitere Spiele gespeichert werden (je 12 pro Verzeichnis). Zum Anlegen von Verzeichnissen auf einer formatierten Diskette siehe Amiga-DOS-Benutzerhandbuch.

Eine Sicherungskopie der Original- Programmdisketten anlegen

Für PC

1. Eine MS-DOS-Diskette formatieren (siehe Anleitung oben).
2. Bei der Eingabeaufforderung **COPY A:*.* B:** eingeben.
3. Bei Geräten mit nur einem Laufwerk die Quelldiskette zuerst einlegen, dann den Kopierbefehl eingeben. Bei Geräten mit zwei Laufwerken, die Quelldiskette in Laufwerk A: und die formatierte Zieldiskette in Laufwerk B: einlegen und dann den Kopierbefehl geben.
4. Dieses Verfahren für alle Originaldisketten wiederholen.
5. Bei Verwendung eines 5,25"- und eines 3,5"-Laufwerks läßt sich möglicherweise der Inhalt zweier 5,25"-Disketten auf eine 3,5"-Diskette kopieren.

Für Atari ST

Eine Diskette formatieren (Anleitung siehe oben). Dann vom TOS-Schreibtisch aus mit dem folgenden Verfahren alle Dateien der Originaldiskette auf die formatierte Diskette kopieren. Auf keinen Fall das normale Diskettenkopierverfahren anwenden!

Systeme mit einem Laufwerk:

1. Die Originaldiskette in das Laufwerk einlegen.
2. Den Mauszeiger (Pfeil) auf **Floppy Disk A** setzen.
3. Zum Anzeigen der Dateien mit der linken Maustaste doppelklicken.
4. Den Mauszeiger in die linke obere Ecke der Dateiliste setzen.

5. Die linke Maustaste gedrückt halten und den Mauszeiger zur rechten unteren Ecke der Dateiliste verschieben.
6. Die linke Maustaste loslassen. Alle Dateien sollten nun markiert sein.
7. Den Mauszeiger in die Mitte des markierten Dateibereichs führen.
8. Die linke Maustaste gedrückt halten und die markierten Dateien zum Symbol **Floppy Disk B** verschieben.
9. Sobald das Symbol **Floppy Disk B** markiert ist, die linke Maustaste loslassen.
10. Die Aufforderungen zum Einlegen der Disketten befolgen.

Systeme mit zwei Laufwerken:

1. Die Originaldiskette in Laufwerk A und die formatierte Diskette in Laufwerk B einlegen.
2. Den Mauszeiger auf das Symbol **Floppy Disk B** setzen und mit der linken Maustaste klicken.
3. Das Menü **Options** markieren und mit der linken Maustaste auf **Install Disk Drive** klicken.
4. Die oben für Systeme mit einem Laufwerk gegebenen Schritte 2-9 ausführen. Dieses Kopierverfahren für alle Original-Programmdisketten wiederholen.

Für Amiga

Von der Workbench aus mit dem folgenden Verfahren eine Sicherungskopie der Originaldiskette anlegen.

Systeme mit einem Laufwerk:

1. Die Originaldiskette in das Laufwerk einlegen.
2. Den Mauszeiger (Pfeil) auf das Symbol der Originaldiskette setzen.
3. Zum Markieren des Symbols mit der linken Maustaste klicken.
4. Den Mauszeiger auf die Menüleiste führen. Das Menü **Workbench** durch Hinunterziehen mit gedrückter rechter Maustaste öffnen.
5. Den Mauszeiger auf den Befehl **Duplicate** führen und die rechte Maustaste loslassen.
6. Zum Kopieren der Programmdiskette die Disketten nach Aufforderung wechseln.
7. Die Sicherungskopie nicht umbenennen.

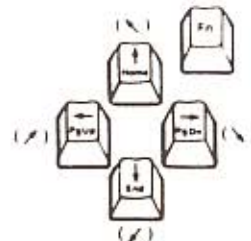
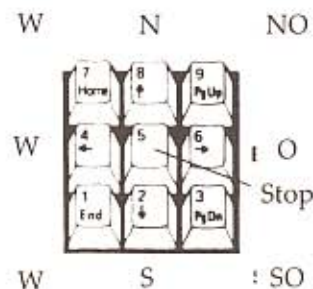
Systeme mit zwei Laufwerken:

1. Die Originaldiskette und die Sicherungskopie in die Laufwerke einlegen.
2. Den Mauszeiger auf das Symbol der Originaldiskette führen und die linke Maustaste gedrückt halten.
3. Den Mauszeiger zum Symbol der Sicherungskopie verschieben und die linke Maustaste loslassen.
4. Zum Abschließen des Kopiervorgangs die Bildschirmanweisungen befolgen.
5. Die Sicherungskopie nicht umbenennen.

Befehle für den Helden des Abenteuers

Für PC

Die Spielfigur wird mit dem Joystick, dem Ziffernblock oder den Pfeiltasten nach Norden, Süden, Osten, Westen oder in eine diagonale Richtung gelenkt. Abenteurer auf dem PC Jr bewegen die Figur in diagonalen Richtung, indem sie die entsprechende Pfeiltaste bei festgehaltener FN-Taste drücken. Bei der Tandy-Tastatur muß die NUM LOCK-Taste gelöst sein, damit der Ziffernblock zum Steuern verwendet werden kann. Zum Anhalten der Spielfigur über den Ziffernblock die letzte Richtungstaste noch einmal oder die Zifferntaste 5 drücken.



Für Atari ST

Die Spielfigur wird mit dem Joystick, der Maus oder der Tastatur nach Norden, Süden, Osten, Westen oder in eine diagonale Richtung gelenkt. Zum Anhalten der Spielfigur über die Tastatur die letzte Richtungstaste noch einmal oder die Taste 5 auf dem Ziffernblock drücken. Bei Verwendung der Maus durch Klick mit der linken Maustaste die Spielfigur in Bewegung setzen und durch Doppelklick mit der linken Maustaste anhalten. Bei Steuerung über die Tastatur verschwindet der Mauszeiger vom Bildschirm. Die linke Maustaste drücken, um den Mauszeiger wieder einzublenden.

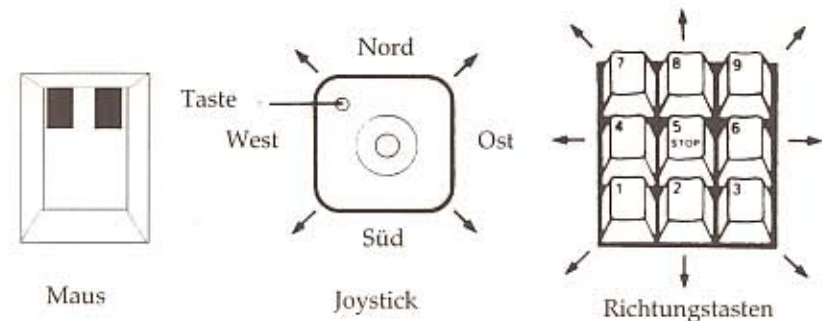
Für PC und Atari ST

Während des Spiels kann die Steuerungsart gewechselt werden, indem die Spielfigur angehalten und das Spiel mit Joystick-, Maus- oder Tastatursteuerung wiederaufgenommen wird. (Falls der Joystick im Spiel vorher noch nicht verwendet wurde, ihn mit Strg-J aktivieren.)

Für Amiga

Die Spielfigur wird mit dem Joystick, der Maus oder der Tastatur nach Norden, Süden, Osten, Westen oder in eine diagonale Richtung gelenkt. Zum Anhalten der Spielfigur über die Tastatur die letzte Richtungstaste noch einmal oder die Taste 5 auf dem Ziffernblock drücken. Bei Verwendung der Maus durch einfachen Klick mit der linken Maustaste die Spielfigur in Bewegung setzen. Sofern es auf dem Weg kein Hindernis gibt, geht die Figur zu dem Punkt, auf den mit der linken Maustaste geklickt wurde, und hält dort an.

Während des Spiels stehen alle Steuerungsarten jederzeit zur Verfügung: Einfach mit der Maus klicken, eine Richtungstaste drücken oder den Joystick bewegen. Wenn der Joystick beim Laden des Spiels nicht angeschlossen war, Strg-J drücken und ihn an Joystickbuchse 2 anschließen. Danach ist der Joystick aktiv.



Für alle Computer

Dem Computer können in englischer Sprache Anweisungen gegeben werden. Die Befehle können aus einem oder zwei Worten oder sogar einfachen Sätzen bestehen. Sofern nicht anders angegeben, sind alle Befehle mit der Eingabetaste abzuschließen.

Manchmal begegnen dem Spielhelden Personen, die eine Botschaft für ihn haben.

Zum Sprechen einen Befehl nach folgendem Muster eingeben: **TALK TO THE GNOME** (Mit dem Gnom sprechen).

Manchmal benötigt die Spielfigur Gegenstände, die sie auf ihrem Weg gesehen hat.

Befehl nach folgendem Muster eingeben: **GET THE KEY** (Den Schlüssel holen).

Auf alle Details muß geachtet werden.

Zum näheren Anschauen eines Objekts einen Befehl nach folgendem Muster eingeben: **LOOK AT THE SHIP** (Das Schiff anschauen).

Die Spielfigur kann die auf dem Weg gefundenen Gegenstände verwenden.

Befehl nach folgendem Muster eingeben: **GIVE THE BASKET TO THE GIRL** (Dem Mädchen den Korb geben).

Damit der Spieler eine besonders interessante Szene ganz in Ruhe betrachten oder sich auf einem schwierigen Wegstück langsam vortasten kann, läßt sich die Animations-Geschwindigkeit herabsetzen. Durch Heraufsetzen der Geschwindigkeit werden die Bewegungen der Spielfigur schneller. Zum Ändern der Geschwindigkeit den Befehl **SLOW** (Langsam) bzw. **FAST** (Schnell) eingeben und die Eingabetaste betätigen. Um zur ursprünglichen Geschwindigkeit zurückzukehren, **NORMAL** eingeben und die Eingabetaste drücken.

Mit den Funktions- und Steuertasten können folgende häufig gebrauchte Befehle abgekürzt werden:

- | | |
|----|--|
| F1 | Hilfe: Zeigt Liste der Steuertasten (einschließlich der hier nicht erwähnten, nur in einem bestimmten Spiel belegten Tasten) |
| F2 | Sound ein-/ ausschalten |
| F3 | Letzten Befehl wiederholen |

F5	Spiel speichern
F7	Spiel wiederherstellen
F9	Spiel neu starten
Strg-C	Eingabe löschen
Strg-J	Joystick zurücksetzen
Strg-R	Zwischen RGB und Composite-Grafik umschalten (bei den meisten MS-DOS-Rechnern)
Alt-Z	Spiel beenden
Tab	Inventar

(Nur PC)

Strg-Alt Links-/Rechtspfeiltaste	Bildschirmanzeige nach rechts/links schwenken
----------------------------------	---

(Nur Atari ST und Amiga)

ESC	Spiel unterbrechen/wiederaufnehmen
-----	------------------------------------

Einblendmenüs (Nur PC)

Nach Betätigen der ESC-Taste erscheint eine Menüleiste am oberen Bildschirmrand. Mit der Links-/Rechtspfeiltaste ein Menü wählen. Mit der Auf-/Abwärtspfeiltaste einen Menüpunkt wählen. Zum Ausführen des markierten Menüpunkts die **Eingabetaste** betätigen. Das erneute Drücken der ESC-Taste führt zurück zum Spiel.

ESC	Menüleiste aufrufen/Zum Spiel zurückkehren
Pfeiltasten	Menüs und Menüpunkte markieren
Eingabetaste	Markierten Menüpunkt ausführen

Das Spiel Speichern und Wiederherstellen

Damit sich Fehleinschätzungen nicht so schlimm auswirken und die Spiellandschaft mutiger erkundet werden kann, besteht die Möglichkeit, das Spiel zu speichern und wiederherzustellen. Ehe man etwas Gefährliches wagt oder wenn man schon einige Zeit gespielt hat und das bisher Erreichte nicht durch eine unglückliche Begegnung verlieren will, sollte man das Spiel speichern.

Während des Spiels besteht jederzeit die Möglichkeit, mit F5 den aktuellen Spielstand zu speichern. Auf PC und Atari ST kann stattdessen auch **SAVE GAME** eingegeben und die **Eingabetaste** gedrückt werden.

Um den Speichervorgang abzuschließen, ist folgendermaßen vorzugehen:

Computer mit einem Laufwerk

Für PC

Nach Erscheinen der Frage, in welchem Verzeichnis das aktuelle Spiel gespeichert werden soll, die **Eingabetaste** betätigen und den weiteren Bildschirmanweisungen folgen. Nach Aufforderung ist statt der Spielprogrammdiskette eine formatierte Diskette einzulegen, auf der das Spiel gespeichert wird. Nicht vergessen, vor Spielbeginn zu diesem Zweck eine Leerdiskette zu formatieren.

Für Atari ST

Nach Erscheinen der Frage, in welchem Verzeichnis das aktuelle Spiel gespeichert werden soll, die Return-Taste betätigen und den weiteren Bildschirmanweisungen folgen. Nach Aufforderung ist statt der Spielprogrammdiskette eine formatierte Diskette einzulegen, auf der das Spiel gespeichert wird. Nicht vergessen, vor Spielbeginn zu diesem Zweck eine Leerdiskette zu formatieren.

Für Amiga

Das Spiel kann entweder auf der Programmdiskette (Original oder Sicherungskopie) oder auf einer formatierten Diskette gespeichert werden. Nach Erscheinen der Frage, in welchem Verzeichnis das aktuelle Spiel gespeichert werden soll, die Return-Taste betätigen und den Bildschirmanweisungen folgen, wenn auf die Programmdiskette gespeichert werden soll. Falls das Spiel auf einer anderen Diskette gespeichert werden soll, die Programmdiskette aus dem Laufwerk nehmen und die andere Diskette einlegen. Dann den Namen dieser Diskette, einen Doppelpunkt und den Namen des gewünschten Verzeichnisses eingeben und die Return-Taste drücken. Den Anweisungen folgen und dabei mit der Auf-/Abwärtspfeiltaste einen Speicherplatz für das Spiel auswählen. Zur Wiederaufnahme des Spiels die Programmdiskette wieder einlegen.

Computer mit zwei Laufwerken

Für PC

Nach Erscheinen der Frage, in welchem Verzeichnis das aktuelle Spiel gespeichert werden soll, die Vorgabe mit der Rücktaste löschen und stattdessen B: eingeben. Dadurch wird das Spiel auf der Diskette in Laufwerk B: gespeichert. Nicht vergessen, vor Spielbeginn zu diesem Zweck eine Leerdiskette zu formatieren und in Laufwerk B: einzulegen. Jedes gültige Laufwerk des Systems kann zum Speichern gewählt werden. Wenn mehr als zwölf Spiele gespeichert werden sollen, müssen weitere Spielspeicher-Verzeichnisse auf der Diskette angelegt (oder eine neue Diskette begonnen) werden. Im DOS-Handbuch nachschlagen, wie man mehrere Verzeichnisse auf einer Diskette anlegt.

Nur für PC mit Festplatte

Auf die Frage, in welchem Verzeichnis das Spiel gespeichert werden soll, einfach die **Eingabetaste** betätigen. Wenn mehr als zwölf Spiele gespeichert werden sollen, müssen weitere Spielspeicher-Verzeichnisse angelegt werden. Im DOS-Handbuch nachschlagen, wie man neue Verzeichnisse auf der Festplatte anlegt.

Für Atari ST

Nach Erscheinen der Frage, in welchem Verzeichnis das aktuelle Spiel gespeichert werden soll, die Vorgabe mit der Rücktaste löschen und stattdessen B: eingeben. Dadurch wird das Spiel auf der Diskette in Laufwerk B gespeichert. Nicht vergessen, vor Spielbeginn zu diesem Zweck eine Leerdiskette zu formatieren und in Laufwerk B einzulegen.

Für Amiga

Nach Erscheinen der Frage, in welchem Verzeichnis das Spiel gespeichert werden soll, den vorgeschlagenen Namen mit der Rücktaste löschen. Stattdessen den Namen der

Speicher-Diskette, die in einem der Laufwerke eingelegt sein muß, eingeben und die Return-Taste drücken. Damit wird das Spiel auf dem zweiten Diskettenlaufwerk gespeichert. Falls mehr als ein Verzeichnis zum Speichern von Spielen genutzt wird, nach Aufforderung den Namen des gewünschten Verzeichnisses eingeben. Den Anweisungen folgen und dabei mit der Auf-/ Abwärtsfeiltaste einen Speicherplatz für das Spiel auswählen. Damit ist das Speichern abgeschlossen.

Allgemeines

Für PC

Zwar wird ein gespeichertes Spiel als normale DOS-Datei auf der Diskette bzw. Festplatte abgelegt, aber es ist nicht notwendig, beim Benennen die MS-DOS-Konventionen für Dateinamen einzuhalten.

Für Atari ST

Zwar wird ein gespeichertes Spiel als normale TOS-Datei auf der Diskette bzw. Festplatte abgelegt, aber es ist nicht notwendig, beim Benennen die TOS-Konventionen für Dateinamen einzuhalten.

Für Amiga

Zwar wird ein gespeichertes Spiel als normale Amiga-DOS-Datei auf der Diskette bzw. Festplatte abgelegt, aber es ist nicht notwendig, beim Benennen die Amiga-DOS-Konventionen für Dateinamen einzuhalten.

Alle Computer

Wenn die Spielfigur zum Zeitpunkt des Speicherns vor einem Baum steht, kann das Spiel z. B. „Am Baum“ genannt werden. Es eignet sich jeder Name, der deutlich auf die Spielsituation hinweist. In jedem Verzeichnis können bis zu zwölf verschiedene Spielstände gespeichert werden.

Wenn im Verzeichnis der gespeicherten Spiele kein Platz mehr frei ist (und kein neues Verzeichnis angelegt werden soll), kann einer der zwölf Speicherplätze wiederverwendet werden. Dazu wird mit **Strg-C** der Name eines früher gespeicherten Spiels gelöscht und der Name des neuen Spiels eingegeben.

Das Spiel Wiederherstellen

Für PC und Atari ST

RESTORE GAME eingeben und die **Eingabetaste** drücken. (Stattdessen kann auch F7 gedrückt werden.)

Es folgt die Frage, wo das wiederherzustellende Spiel gespeichert wurde. Die **Eingabetaste** drücken, um das vorgegebene Verzeichnis zu übernehmen. Anderenfalls die Zeile mit **Strg-C** freimachen, das gewünschte Laufwerk bzw. Verzeichnis eingeben (z. B. B:) und die **Eingabetaste** drücken. Das gewünschte Spiel mit dem Zeiger markieren und mit der **Eingabetaste** auswählen.

Für Amiga

Zum Wiederherstellen eines zuvor gespeicherten Spiels F7 drücken. Es folgt die Frage, wo das Spiel gespeichert wurde. Die Return-Taste drücken, um das vorgegebene Verzeichnis zu übernehmen. Anderenfalls die Zeile freimachen, den Namen der Speicher-Diskette, einen Doppelpunkt und den Namen des gewünschten Verzeichnisses eingeben und die Return-Taste drücken. Das wiederherzustellende Spiel mit dem Zeiger markieren und mit der Return-Taste auswählen.

KINGS QUEST

Una volta, tanto, tanto tempo fa, quando gli unicorni circolavano ancora nelle foreste e le sirene vivevano ancora nelle acque basse frequentate dagli uomini, governavano il regno di Daventry il re Edoardo e la sua bellissima regina. Il popolo di Daventry era ricco e felice e ovunque regnava la pace. Ma il re e la regina erano tristi perché non avevano figli. Non avevano né un erede al trono né una figlia che allietasse il loro cuore.

In un giorno luminoso e soleggiato, re Edoardo il Benevolo, perché così si chiamava, e la sua regina stavano passeggiando nel giardino del castello quando, improvvisamente, apparve davanti a loro uno stregone potente, "Conosco il vostro problema e posso operare un incantesimo che vi farà avere un figlio" disse.

"Oh, grande stregone, se ci aiuti ti saremmo infinitamente grati", disse la regina.

"Ti concederemo molti onori e grandi ricchezze" disse il re.

"Non mi servono onori o ricchezze. Il mio pagamento non sarà grande. Tutto quello che chiedo in cambio è lo specchio con la cornice in mogano appeso nella vostra camera."

Le parole dello stregone li lasciarono perplessi, perché il valore di quello specchio era inestimabile. Aveva il potere di leggere il futuro e aiutava a mantenere Daventry fiorente. La coppia reale lo usava per predire il tempo per la semina e il raccolto, come avevano fatto i re e le regine nel passato. Erano centinaia di anni che le colture non venivano piantate prima dell'ultimo gelo o non venivano rovinate dalla pioggia autunnale. Quello che lo stregone desiderava era veramente prezioso. Il re e la regina si ritirarono nella loro camera per consultare lo specchio magico.

Il re Edoardo e sua moglie scrutarono la profondità dello specchio e videro la figura di un principe con una corona d'oro in testa. Credendo che il giovane fosse il figlio che avevano tanto desiderato, la coppia reale fu felice di dare lo specchio allo stregone, che lo portò alla sua casa e vi mise uno dei suoi animali a fare la guardia.

I mesi passarono e la regina non concepì nessun figlio. Per la prima volta in quattrocento anni, Daventry perse il raccolto per una tempesta del primo autunno. Il re e la regina piangevano e tutti dovevano tirare la cinghia. Invece di avere prodotti in più da vendere ai regni vicini, il popolo di Daventry doveva comprare dagli altri.

Con la fame arrivò anche la temuta peste che colpì la regina. Per tre giorni fu in preda di una febbre altissima, con Edoardo al suo capezzale.

Il quarto giorno della malattia della regina, una figura piccola piccola si fece largo tra le gambe della guardia del castello. "Ho la cura per la regina" affermò. Velocemente i cortigiani lo fecero entrare nella camera della regina, dove si trovava il re, disperato.

"Vengo da lontano per guarire la sua cara moglie. Questa radice potente conosciuta solo ai nani curerà qualsiasi piaga."

Il nano si protese sulla regina e sfiorò le sue labbra con la radice. I suoi occhi si aprirono e sorrise a Edoardo.

I servitori della regina si guardarono tra loro in preda alla meraviglia. "E' bastato un tocco per rimetterla in vita" sussurrarono. "Immagina come si riprenderà in fretta quando prenderà tutta la radice."

"Chiedi una qualsiasi ricompensa e ti sarà concessa" esclamò il re Edoardo.

"Come ricompensa chiedo lo Scudo che Sua Eccellenza ha ereditato da Suo padre in punto di morte" disse piano il nano.

Il re impallidì al pensiero. Lo Scudo, fatto di titano e con smeraldi incastonati, veniva portato in battaglia dal signore di Daventry. La leggenda diceva che chi portava lo Scudo era invincibile e il suo esercito sempre vittorioso. Quindi non c'era stato un attacco riuscito al regno di Daventry per più di cinquecento anni.

"Chiedi di nuovo, nanetto. Ti darò tanto oro quanto pesi, ma non chiedermi lo Scudo" disse il re.

"Non sembra che lei valuti la vita di sua moglie, Sua Eccellenza" disse il nano. "Non accetterò nessun'altra ricompensa se non quella che ho richiesto." Altezzoso si voltò per andarsene.

"Torna qua," lo chiamò Edoardo. "Ti darò lo Scudo." Il nano prese lo Scudo e lo nascose in un buco per terra, nella via dei nani.

La regina prese un pezzo della radice, ma invano. Peggiorò e morì. Le campane della chiesa di Daventry suonarono a lutto e il re giurò vendetta al nano bugiardo. Gli anni passarono e la notizia della perdita dello Scudo si diffuse. Eserciti attaccarono la debole Daventry e il re andò in battaglia senza lo Scudo. Mai prima d'ora avevano avuto così bisogno dello specchio per predire le mosse del nemico. Ora non c'era più nemmeno quello.

Passarono molti anni e il re si sentiva molto solo. Un giorno mentre era a cavallo con i suoi cortigiani, Edoardo vide un gruppo di lupi che stava mordendo la base di un grosso albero. Quando il gruppo si avvicinò, i lupi si sparsero e svelarono una bellissima ragazza sull'albero.

La ragazza discese regalmente. "Vi ringrazio per avermi salvato, gentili signori. Sono la principessa Dahlia, del Cumberland. Attraversavo questa terra quando il gruppo di lupi si è scagliato sul mio gruppo. La mia guardia del corpo è sfuggita alle loro zanne terrorizzate, lasciandomi sola. Vi devo la mia vita e la mia più sentita gratitudine."

Il re fu affascinato dalla principessa Dahlia e la portò a visitare il castello. Sentì una nuova vita che gli scorreva nelle vene e sapeva che era perché aveva incontrato qualcuno che poteva riempire il vuoto lasciato dalla defunta regina.

A tempo debito Edoardo chiese a Dahlia di sposarlo e lei accettò. Il popolo di Daventry era eccitato alla prospettiva di una nuova regina (e speranzoso di un nuovo erede) e fece preparativi per una bellissima celebrazione delle nozze.

La notte prima delle nozze, quando l'aria era spessa di brindisi e gioia, la principessa Dahlia dette la buona notte a Edoardo. Egli non notò la mano che gli rubava il mazzo delle chiavi attaccate alla cintura. Molto più tardi, il tesoriere reale si avvicinò al re con notizie allarmanti.

Aveva trovato la porta della tesoreria spalancata con le chiavi del re nella serratura. La principessa Dahlia era dentro e teneva in mano un piccolo Scigno d'oro.

Il tesoriere rimase di stucco. La forte risata della principessa si trasformò in un gracchio di strega man mano che diventava vecchia e rugosa. Afferrò lo Scigno e salì sul manico di scopa per volare via dalla finestra. Il tesoriere la guardò spaventato volare sulle nuvole e scomparire.

Quando il re ricevette la notizia, pianse disperato. Quello scigno era magico ed era l'ultimo grande tesoro che rimaneva a Daventry. Qualunque somma venisse presa dallo scigno, esso rimaneva sempre pieno zeppo di monete d'oro. Senza lo Scigno il re non poteva più comprare il cibo e pagare i soldati.

Passarono molti anni e Daventry divenne povera e debole. Re Edoardo era vecchio e debole e vedeva che la sua fine era vicina. Temendo che alla sua morte il paese sarebbe caduto in un disordine maggiore, mandò a chiamare il suo cavaliere preferito, Sir Graham.

"Tu sei il più coraggioso e sincero cavaliere del mio regno, Sir Graham. Molto tempo fa vidi la tua immagine nello Specchio magico e pensai di vedere il mio figlio ed erede. Gli anni mi hanno dimostrato che era per metà vero. Ma la profezia può essere ancora realizzata.

"Perché tu sia degno della mia corona, ti ordino di viaggiare nel mondo e di trovare i tre grandi tesori presi da Daventry con il tradimento e l'astuzia. Se questa ricerca ha successo, diventerai re alla mia morte. Altrimenti, la nostra bella Daventry diventerà ancora più debole fino a quando non verrà invasa e conquistata da nazioni nemiche. Lo giuro su tutto quello che è onorabile e giusto."

"Che tu possa ritornare vittorioso, Sir Graham!"

~ ~ ~

Diventate Sir Graham e viaggiate in terre di miti e magia per recuperare i grandi tesori. Dovete ritrovarli tutti, perché solo la magia combinata dei tre riporterà Daventry alla sua gloria passata.

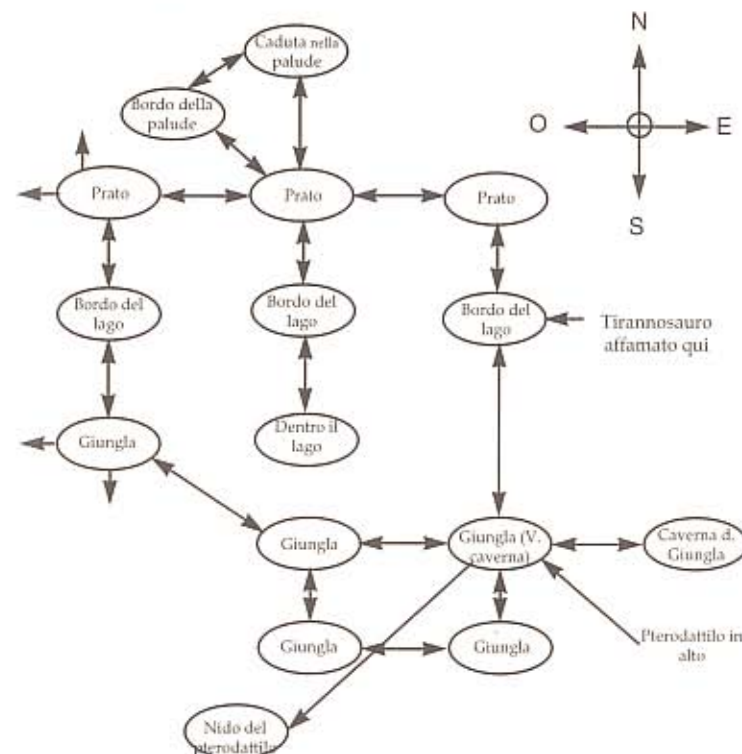
Per gli indizi, guardate le tabelle e le favole di un tempo. Non lasciate nulla d'intentato e trionferete nella vostra ricerca. Lungo la strada, raccogliete più tesori che potete. Il regno di Daventry avrà bisogno di tutto quello che potete riportare.

È possibile svolgere ciascun compito in più di un modo. Più fantasiose sono le vostre soluzioni, più sarete adatti a governare Daventry.

Mappa dei progressi

Sir Graham, non potrete realizzare la profezia senza creare una mappa dei vostri progressi. Create una mappa che mostra gli oggetti e i punti di riferimento che vedete lungo la strada. In particolare, annotatevi le zone pericolose.

Ecco una mappa tipica:



Prima di tutto, provate qualsiasi direzione e scrivete una mappa delle diverse possibilità. Se dimenticate una zona, potreste perdere un indizio importante o uno strumento necessario.

La strada sulla quale dovete viaggiare è lunga e pericolosa; è assediata da molti esseri pericolosi. Dovete avere la saggezza di sapere dove stare e combattere e quando fuggire da quelli più forti di voi. Ma fatevi coraggio, potreste ricevere aiuto dove non ve lo aspettate.

Ora vai, Sir Graham. E nelle parole di re Edoardo, "Che tu possa ritornare vittorioso!"

Introduzione

Le avventure di animazione tridimensionale di Sierra rappresentano un approccio completamente nuovo al gioco di computer: una terza generazione di avventure sul computer. Offrono le caratteristiche di dettagliati schermi con background tridimensionali e personaggi animati. L'avanzato analizzatore sintattico vi fa parlare in frasi intere con il computer.

La nuova serie di avventure Sierra è interattiva e cambia con l'esplorazione e la soluzione dell'enigma. Man mano che procedete nel gioco vengono rivelati nuovi aspetti. Infatti, a causa degli eventi casuali, potete giocare molte volte e non giocare mai lo stesso gioco più di due volte.

Per PC

Nota: Se il gioco viene visualizzato in bianco e nero in un sistema a colori

Nel computer si trova una scheda grafica conosciuta come adattatore grafico a colori. Con un monitor RGB, non potrete produrre grafica a 16 colori. (Un monitor a colori composito produrrà grafica a 16 colori con una scheda CGA.) Il massimo che la configurazione CGA/RGB può produrre è la grafica a 4 colori. Per attivare e disattivare le modalità di grafica premete **Ctrl-R** in qualsiasi momento del gioco. Una scheda grafica alternativa, l'adattatore grafico avanzato, è ora disponibile presso molti rivenditori. Esso potenzierà il computer alla capacità di 16 colori. Questa scheda EGA viene consigliata per i giochi Sierra e troverete che presenta vantaggi con altro software.

Avvio

Nota: prima di iniziare a giocare dovrete formattare uno o più dischi di salvataggio del gioco e fare copie di backup dei dischi originali.

Istruzioni di caricamento

Per PC

(dal disco floppy)

1. Caricate MS-DOS. È consigliato digitare i dati dell'ora e data corrente.
2. Al prompt, inserite nell'unità il disco 1 del programma di backup, con l'etichetta verso l'alto. Bloccate l'unità.
3. Digitate **SIERRA** e premete **Invio**.
4. Sarete sollecitati a scambiare il disco di backup con quello originale in modo da verificarne l'autenticità.
5. Per saltare la sequenza di apertura, premete un tasto qualsiasi.
6. Se l'immagine non è centrata sullo schermo, tenete premuti i tasti **CTRL** e **ALT** e premete i tasti freccia destra o sinistra (o il tastierino numerico) per centrare l'immagine.

Installazione e caricamento sul disco rigido

1. Accendete il computer e avviate DOS.
2. Inserite il disco 1 originale del programma in un'unità floppy. Cambiate il prompt DOS con la lettera dell'unità floppy che contiene il disco 1 originale del programma digitando la lettera dell'unità seguita da ":" e **Invio**.
3. Dall'unità floppy che contiene il disco 1 originale del programma, digitate il comando **INSTALLH C:** dove il disco rigido è chiamato unità C:.
4. Seguite i prompt sullo schermo per iniziare l'installazione sul disco rigido. Sarete sollecitati a inserire successivi dischi del gioco, uno alla volta, per completare il trasferimento.
5. Dopo l'installazione, riceverete istruzioni di avvio sullo schermo. Si prega di annotare queste istruzioni per un uso successivo.

Nota speciale per gli utenti di PC con memoria estesa

I PC IBM con espansione di memoria oltre 128 K richiedono speciali istruzioni per eseguire un'avventura animata tridimensionale Sierra. Abbiamo incluso queste utility come parte del nostro programma normale di avvio. Se si avvia il computer con una versione "speciale" di DOS (una fornita dal produttore dell'espansione di memoria), potrebbero sorgere dei problemi. In tal caso, si prega di avviare il computer con il disco DSO standard **non modificato** fornito con il sistema, e tentare di eseguire il programma di nuovo.

Per Atari ST

1. Avviate il sistema con un disco che contiene il file del pannello di controllo (**control:acc**) nell'unità. Sullo schermo apparirà il desktop TOS.
2. Usate l'opzione **Control Panel** dal menu **Desk** per impostare data e ora.
3. Quando siete sul desktop TOS si consiglia di cambiare l'opzione di visualizzazione a "View as text". Questo vi permette di copiare i file più facilmente durante l'esecuzione dei backup dei dischi originali.
4. Inserite il disco del programma originale (disco 1) nell'unità e aprite il disco.
5. Aprite il file **SIERRA.PRG** per iniziare il gioco. Sarete sollecitati a inserire la copia di backup del disco uno. Se avete creato copie di backup si consiglia di usarle per il resto del gioco.
6. Per saltare la sequenza di apertura, premete un tasto qualsiasi.

Per Amiga

1. Avviate il sistema utilizzando KickStart 1.2 o superiore, e/o Workbench 1.2 o superiore.
2. Usate lo strumento delle preferenze dal disco di Workbench per impostare ora e data.
3. Inserite nell'unità il disco del programma originale o una copia del backup effettuato e fate doppio clic con il pulsante sinistro del mouse sull'icona del disco per aprirlo.
4. Fate doppio clic con il pulsante sinistro del mouse sull'icona **SIERRA**.
5. Per saltare la sequenza di apertura, premete un tasto qualsiasi.

Per giochi con più di un disco

IMPORTANTE: Se la versione Amiga del gioco viene fornita in più di un disco, si prega di attenersi alle seguenti istruzioni oltre a quelle riportate sulla scheda di riferimento.

Dopo avere effettuato una copia dei dischi di gestione del programma, seguite queste istruzioni per eseguire il gioco dalle copie dei dischi.

1. Inserite nell'unità la copia del Disco 1.
2. Evidenziate l'icona del disco facendovi clic con il pulsante sinistro del mouse.
3. Visualizzate la barra dei menu facendo clic nell'angolo superiore sinistro dello schermo con il pulsante destro del mouse.
4. Selezionate **RENAME** dal menu **Workbench** utilizzando il pulsante destro del mouse.
5. Quando appare la finestra con il nome del disco usate il tasto **DELETE** per cancellare le parole: "COPY OF" dal nome del disco. Premete **Invio**.
6. Ripetete i punti da 1 a 5 per tutti i rimanenti dischi del gioco.

SI PREGA DI NOTARE: Se le parole COPY OF non vengono cancellate dal nome del disco di tutte le copie dei dischi, il sistema continuerà a chiedere il disco originale e non eseguirà il gioco.

Formattazione del disco

Per PC

1. Caricate MS-DOS.
2. Al prompt, con il disco DOS nell'unità a:, digitate **FORMAT B:** (anche se disponete solo di un'unità) e premete **Invio** (alcuni sistemi possono rispondere solo al comando "format"). Al prompt, inserite il disco che desiderate formattare nell'unità indicata e premete **Invio**. Nota: la formattazione distruggerà i dati che sono sul disco.

Per Atari ST

(da utilizzare come disco del gioco salvato o per effettuare il backup dei dischi originali)

1. Inserite un disco vuoto nell'unità A.
2. Collocate il cursore del mouse (freccia) sull'icona **Floppy Disk A** e fate clic con il pulsante sinistro del mouse.
3. Collocate la freccia sul menu **File**.
4. Collocate la freccia su **Format** e fate clic con il pulsante sinistro del mouse.
5. Seguite i prompt fino alla finestra **Format**, in cui date il nome al disco formattato. Per esempio, se intendete utilizzare il disco per giochi salvati, digitate **SAVEGAME** al prompt dell'etichetta del disco. Usate un nome che vi aiuti a ricordare quello che c'è sul disco.
6. Collocate la freccia sulla casella **Format** e fate clic con il pulsante sinistro del mouse.
7. Al termine della formattazione, fate clic con il pulsante sinistro del mouse sulla casella **Exit**.

Per Amiga

(da utilizzare come disco del gioco salvato)

1. Da **Workbench**, inserite un disco vuoto in qualsiasi unità.
2. Collocate il cursore del mouse sulla barra dei menu sulla parte superiore dello schermo. Tenete premuto il pulsante destro del mouse e visualizzate il menu **Disk**.
3. Collocate il cursore del mouse su **Initialise** e rilasciate il pulsante destro del mouse. Il disco vuoto viene ora formattato. Quando la formattazione è completa, venite riportati al **Workbench**.
4. Collocate il cursore del mouse sull'icona **Empty** e fate clic con il pulsante sinistro del mouse. Collocate il cursore del mouse sul menu **Workbench**, tenete premuto il pulsante destro del mouse e selezionate **Rename**. Seguite i prompt per ridenominare il disco del "saved game". Se il disco del "saved game" non viene ridenominato, il suo nome di default sarà "Empty".
5. Quando un disco formattato viene usato per salvare i giochi, l'avventura animata tridimensionale crea una directory di giochi salvati per salvare 12 giochi. La creazione di ulteriori directory sul disco (per giochi salvati) permetterà di salvare più giochi sul disco formattato (12 per directory). Per la creazione di directory su un disco formattato, consultate il manuale DOS del sistema.

Backup dei dischi di gestione del programma

Per PC

1. Formattate un disco utilizzando MS-DOS (come descritto in precedenza).
2. Al prompt, digitate **COPY A:.* B:** e premete **Invio**.
3. Se disponete di un'unità, inserite prima il disco sorgente, quindi digitate il comando di copia. Se disponete di due unità, inserite il disco sorgente nell'unità a e il disco formattato nell'unità b, quindi digitate il comando di copia.
4. Ripetete il procedimento per copiare tutti i dischi di gestione del programma.
5. Se si utilizza un'unità da 5,25 pollici e un'unità da 3,5 pollici, è possibile copiare il contenuto dei due dischi da 5,25 pollici in un disco da 3,5 pollici.

Per Atari ST

Formattate un disco (come descritto in precedenza). Quindi, dal desktop **TOS**, seguite il procedimento sotto per copiare tutti i file dal disco di gestione originale al disco formattato. Non seguire il procedimento regolare di copia del disco.

Sistemi ad una unità:

1. Inserite il disco originale nell'unità.
2. Collocate il cursore del mouse (freccia) su **Floppy Disk A**.
3. Fate doppio clic con il pulsante sinistro del mouse per visualizzare i file.
4. Collocate il cursore del mouse all'angolo superiore sinistro dell'elenco dei file.
5. Tenete premuto il pulsante sinistro del mouse e trascinate il cursore all'angolo inferiore destro dell'elenco dei file.
6. Rilasciate il pulsante sinistro del mouse. Ora tutti i file dovrebbero essere evidenziati.

7. Spostate la freccia del mouse al centro dell'area dei file evidenziati.
8. Tenete premuto il pulsante sinistro del mouse e trascinate i file evidenziati all'icona **Floppy Disk B**.
9. Quando l'icona **Floppy Disk B** viene evidenziata, rilasciate il pulsante sinistro del mouse.
10. Seguite i prompt per l'inserimento dei dischi.

Sistemi a due unità:

1. Inserite il disco originale nell'unità A e il disco formattato nell'unità B.
2. Collocate la freccia del mouse sull'icona **Floppy Disk B** e fate clic con il pulsante sinistro del mouse.
3. Evidenziate il menu **Options** e fate clic con il pulsante sinistro del mouse su **Install Disk Drive**.
4. Seguite i punti da 2 a 9 sopra elencati per sistemi ad un'unità.

Ripetete il procedimento precedente per copiare tutti i dischi originali del programma.

Per Amiga

Da Workbench, seguite il procedimento seguente per copiare il disco di gestione originale su un disco di backup.

Sistemi ad una unità:

1. Inserite il disco originale nell'unità.
2. Collocate il cursore del mouse (freccia) sull'icona del programma principale.
3. Evidenziate l'icona facendo clic con il pulsante sinistro del mouse.
4. Collocate il cursore del mouse sulla barra dei menu. Tenete premuto il pulsante destro del mouse e visualizzate il menu del **Workbench**.
5. Collocate il cursore del mouse su **Duplicate** e rilasciate il pulsante destro del mouse.
6. Seguite i prompt di scambio di dischi per copiare il disco del programma.
7. Non ridenominare la copia del backup.

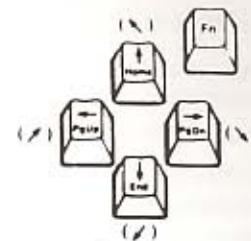
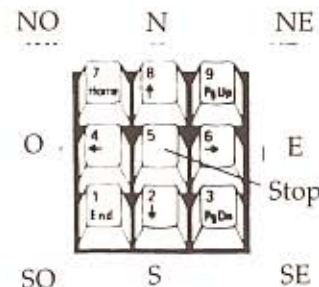
Sistemi a due unità:

1. Inserite il disco originale e quello di backup nelle unità.
2. Collocate il cursore del mouse sull'icona del disco del programma originale e tenete premuto il pulsante sinistro del mouse.
3. Trascinate il cursore del mouse sull'icona dell'unità su cui si sta copiando e rilasciate il pulsante.
4. Seguite i prompt per completare il procedimento di copia.
5. Non ridenominare la copia di backup.

Comandi per il vostro eroe

Per PC

Il joystick e il tastierino numerico/i tasti freccia sulla tastiera spostano il personaggio principale a nord, sud, est, ovest e diagonalmente. Gli avventurieri con PC più piccoli possono spostarsi diagonalmente tenendo premuto il tasto FN e premendo il tasto freccia appropriato (cfr. sotto). Gli utenti di Tandy devono premere il tasto BLOC NUM per usare il tastierino numerico. Per interrompere i passi del vostro personaggio con il tastierino numerico, premete di nuovo l'ultimo tasto di direzione premuto o il numero 5.



Per Atari ST

Il joystick, il mouse o la tastiera spostano il personaggio principale a nord, sud, est, ovest e diagonalmente. Per interrompere i passi del vostro personaggio con la tastiera, premete di nuovo l'ultimo tasto di direzione o il numero 5 sul tastierino numerico. Se si utilizza il mouse, iniziare lo spostamento facendo clic con il pulsante sinistro del mouse e interromperlo facendo doppio clic con il pulsante sinistro del mouse. Quando si controlla il personaggio usando la tastiera, il cursore del mouse scomparirà dallo schermo. Per richiamare il cursore del mouse, premete il pulsante sinistro del mouse.

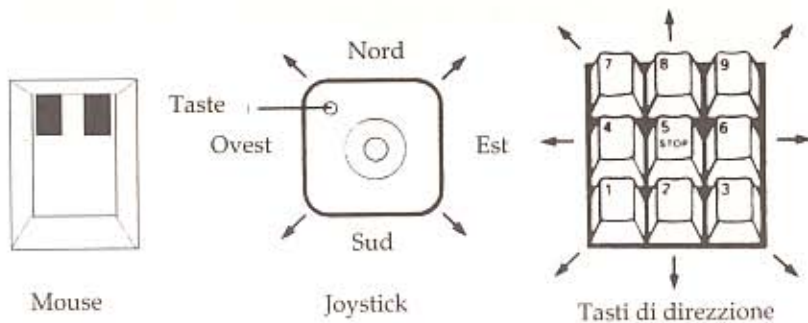
Per PC e Atari ST

Durante il gioco è possibile cambiare le modalità di controllo, fermando il personaggio principale e quindi riprendendo il controllo con il joystick, il mouse o la tastiera. (Se non si è mai utilizzato il joystick prima nel gioco, premete **Ctrl-J** per attivarlo).

Per Amiga

Il joystick, il mouse o la tastiera spostano il personaggio principale a nord, sud, est, ovest e diagonalmente. Per interrompere i passi del vostro personaggio con la tastiera, premete di nuovo l'ultimo tasto di direzione premuto o il numero 5 sul tastierino numerico. Se si utilizza il mouse, iniziare lo spostamento facendo clic con il pulsante sinistro del mouse. Il personaggio si muove fino a dove il pulsante sinistro del mouse è stato cliccato l'ultima volta e si ferma lì, a meno che non ci sia un ostacolo nel percorso.

Durante il gioco si può usare qualsiasi forma di controllo in qualsiasi momento. Basta fare clic con il mouse, premere un tasto di direzione o spostare il joystick. Se il joystick non è inserito prima di caricare il gioco, premete **Ctrl-J** e inserite il joystick nella porta #2 del joystick. Il joystick sarà ora attivo.



Per tutti i computer

Parlate al computer con comandi di una o due parole o anche con semplici frasi. Salvo se altrimenti specificato, dopo ogni comando premete il tasto **Invio**.

Potreste incontrare altri che hanno messaggi per voi.

Ordinate loro di parlare. Digitate: **TALK TO GNOME** (Parla al gnomo).

Più tardi avrete bisogno di oggetti che vedete lungo la strada. Digitate: **GET THE KEY** (Prendi la chiave).

Fate attenzione ai dettagli. Per vedere un oggetto da vicino, digitate: **LOOK AT THE SHIP** (Guarda la nave).

Usate gli oggetti che trovate lungo la strada. Digitate: **GIVE THE BASKET TO THE GIRL** (Dà il cestino alla ragazza).

Per gustare appieno una scena che vi piace guardare o passare attraverso un percorso stretto, potete rallentare l'animazione. Accelerate l'animazione per fare camminare più velocemente il personaggio principale. Per cambiare la velocità, digitate **SLOW** o **FAST** e premete **Invio**. Per tornare alla velocità originale, digitate **NORMAL** e premete **Invio**.

I tasti funzione e di controllo sono scorciatoie per questi comandi:

F1	Guida: mostra l'elenco dei tasti di controllo (inclusi alcuni specifici al gioco che possono non essere menzionati qui)
F2	Attiva/Disattiva il suono
F3	Ripete il comando precedente
F5	Salva il gioco
F7	Ripristina il gioco
F9	Ricomincia il gioco
CTRL-C	Cancella l'input digitato
CTRL-J	Reimposta il joystick
CTRL-R	Attiva/Disattiva modalità grafica RGB/composita (la maggior parte dei computer MSDOS)
ALT-Z	Abbandona il gioco
TAB	Inventario

(Solo PC)

CTRL-ALT-freccia

destra o sinistra Cambia la visualizzazione (destra o sinistra)

(Solo Atari ST e Amiga)

ESC

Interrompe/riprende il gioco

Menu popup (solo PC)

Premete ESC e apparirà una barra dei menu sulla parte superiore dello schermo. Usare i tasti freccia destra o sinistra per scegliere un menu. Usare i tasti freccia su o giù per evidenziare un elemento del menu. Premete **Invio** per selezionare un elemento evidenziato o premete ESC per ritornare al gioco.

ESC

Menu popup

Tasti freccia

Evidenziano menu/elementi di menu

Invio

Sceglie elemento evidenziato

Salvataggio e ripristino del gioco

Per permettere errori di giudizio e anche per un po' di esplorazione creativa, rendiamo possibile il salvataggio e il ripristino del gioco. Prima che proviate qualcosa di pericoloso o solo perché avete già giocato da un po' e non volete perdere i progressi che avete fatto in incontri casuali, salvate il gioco.

In qualsiasi momento del gioco, premete F5 per salvare la posizione del gioco corrente. Per PC e Atari ST, potete anche digitare **SAVE GAME** e premere **Invio**.

Seguite le direzioni di cui sotto per completare il salvataggio del gioco.

Utenti di un'unità

Per PC

Quando ricevete il prompt che chiede in quale directory salvare la posizione del gioco, premete **Invio** e seguite i prompt. Vi verrà chiesto di sostituire il disco del gioco con un disco formattato su cui può essere salvata la posizione del gioco. Accertatevi di FORMATTARE un disco vuoto prima di iniziare a giocare.

Per Atari ST

Quando ricevete il prompt che chiede in quale directory salvare la posizione del gioco, premete **Invio** e seguite i prompt. Vi verrà chiesto di sostituire il disco del gioco con un disco formattato su cui può essere salvata la posizione del gioco. Accertatevi di FORMATTARE un disco vuoto prima di iniziare a giocare.

Per Amiga

Avete la possibilità di salvare il gioco sul disco del gioco (originale o backup) o su un disco formattato di gioco salvato. Quando ricevete il prompt che chiede in quale directory salvare il gioco, premete **Invio** e seguite i prompt se salvate sul disco del gioco. Se usate un disco di gioco salvato, togliete il disco del gioco dall'unità, inserite il disco del gioco salvato e digitate il nome del disco del gioco salvato seguito da ":" e dal nome

della directory e premete **Invio**. Seguite i prompt, usando i tasti freccia su/giù per selezionare uno spazio per il gioco salvato. Reinserire il disco del gioco per riprendere il gioco.

Utenti di due unità disco

Per PC

Quando ricevete il prompt che chiede in quale directory salvare la posizione del gioco, usate il tasto di ritorno indietro fino a \ e digitate b:. Questo consente di salvare la posizione del gioco sul disco nell'unità b. Accertatevi di FORMATTARE un disco vuoto e inseritelo nell'unità b prima di iniziare. Potete salvare su qualsiasi unità valida del sistema. Se desiderate salvare più di 12 giochi, create ulteriori directory di giochi salvati sul disco del gioco salvato (o iniziate un altro disco di giochi). Consultate il manuale DOS per creare più directory sul disco del gioco salvato.

Solo per PC

Utenti di disco rigido

Dovete solo premere **Invio** quando vi viene richiesto in quale directory volete salvare la posizione del gioco. Se desiderate salvare più di 12 giochi, create ulteriori directory di giochi salvati. Consultate il manuale DOS per creare nuove directory sul disco rigido.

Per Atari ST

Quando ricevete il prompt che chiede in quale directory salvare la posizione del gioco, usate il tasto di ritorno indietro fino a \ e digitate b:. Questo consente di salvare la posizione del gioco sul disco nell'unità b. Accertatevi di FORMATTARE un disco vuoto e inseritelo nell'unità b prima di iniziare.

Per Amiga

Quando ricevete il prompt che chiede in quale directory salvare la posizione del gioco, usate il tasto di ritorno indietro fino al nome di default e digitate il nome del disco del gioco salvato in una delle unità e premete **Invio**. Questo permette di salvare il gioco sulla seconda unità disco. Se utilizzate più di una directory per i giochi salvati, al prompt digitate il nome della directory in cui volete salvare il gioco. Seguite i prompt usando i tasti freccia su/giù per selezionare uno spazio di gioco salvato e completare così il salvataggio del gioco.

In generale

Per PC

Anche se la posizione del gioco è memorizzata su disco come un normale file DOS, non vi richiediamo di seguire le convenzioni di denominazione di file MS DOS nell'identificazione della posizione del gioco salvato.

Per Atari ST

Anche se la posizione del gioco è memorizzata su disco come un normale file TOS, non vi richiediamo di seguire le convenzioni di denominazione di file TOS nell'identificazione della posizione del gioco salvato.

Per Amiga

Anche se la posizione del gioco è memorizzata su disco come un normale file DOS Amiga, non vi richiediamo di seguire le convenzioni di denominazione di file DOS Amiga nell'identificazione della posizione del gioco salvato.

Tutti i computer

Se il personaggio si trova davanti a un albero quando salvate un gioco, chiamate il gioco salvato "SCENA CON ALBERO" o qualsiasi cosa che abbia significato per voi. Potete salvare fino a 12 giochi diversi per directory di giochi salvati.

Se finite lo spazio dei giochi salvati nella directory di giochi salvati e non volete creare altre directory di questo tipo, potete riutilizzare uno dei 12 spazi. Per cambiare il nome di un gioco salvato, basta premere **CTRL-C** per cancellare la riga e digitare il nuovo nome.

Ripristino di un gioco

Per PC e Atari ST

Digitate "restore game" e premete **Invio**. (Potete anche premere F7.)

Vi verrà chiesto dove avete salvato il gioco. Per accettare la directory di default, premete **Invio**. Altrimenti, cancellate la riga con Control-C, digitate l'unità o la directory in cui avete salvato il gioco (esempio: B:) e premete **Invio**. Adesso selezionate il gioco che volete ripristinare spostando il puntatore e premendo **Invio**.

Per Amiga

Premete F7 per ripristinare un gioco salvato precedentemente. Vi verrà chiesto dove avete salvato il gioco. Per accettare la directory di default, premete **Invio**. Altrimenti, cancellate la riga, digitate il nome del disco del gioco salvato seguito da ":" e la directory in cui avete salvato il gioco e premete **Invio**. Adesso scegliete il gioco che volete ripristinare spostando il puntatore e selezionandolo premendo **Invio**.

Having Technical Problems?

Why not call our
helpline on:
021 326 6418

The line is open Monday to Friday between 9.00am and 5.00 pm. Our staff are ready to respond to any query you may have.

ALTERNATIVELY

If you want to access our
automated HINTS and TIPS line,
call:
0839 654150*

Available 24 hours a day, seven days a week.



KIXX, Units 2/3, Holford Way, Holford, Birmingham, B6 7AX, England.
Tel: 021 625 3311.

*Calls are charged at 36p per minute cheap rate, 48p per minute at all other times. (Correct at time of going to press November 1993). If you are under 18 years of age please get permission from the person who pays the phone bill before calling. Service provided by U.S. Gold Ltd. If you need technical assistance, call our product support staff on 021 326 6418. (The maximum cost of a call is £2.40. This service is available only in the UK).